N°12 – SCENARS : POLARIS • STAR TREK • AD&D2 • DARK EARTH • CTHULHU • SHAAN

backstab

le magazine des jeux de rôles

backstab

N°12 35 F



JEUX DE RÔLES
Ce que vous ne savez pas
POLARIS 2
LE LIVRE DES 5 ANNEAUX

EXCLUSIF
Warhammer 40K
Les Eldars Noirs sautent sur Fenris

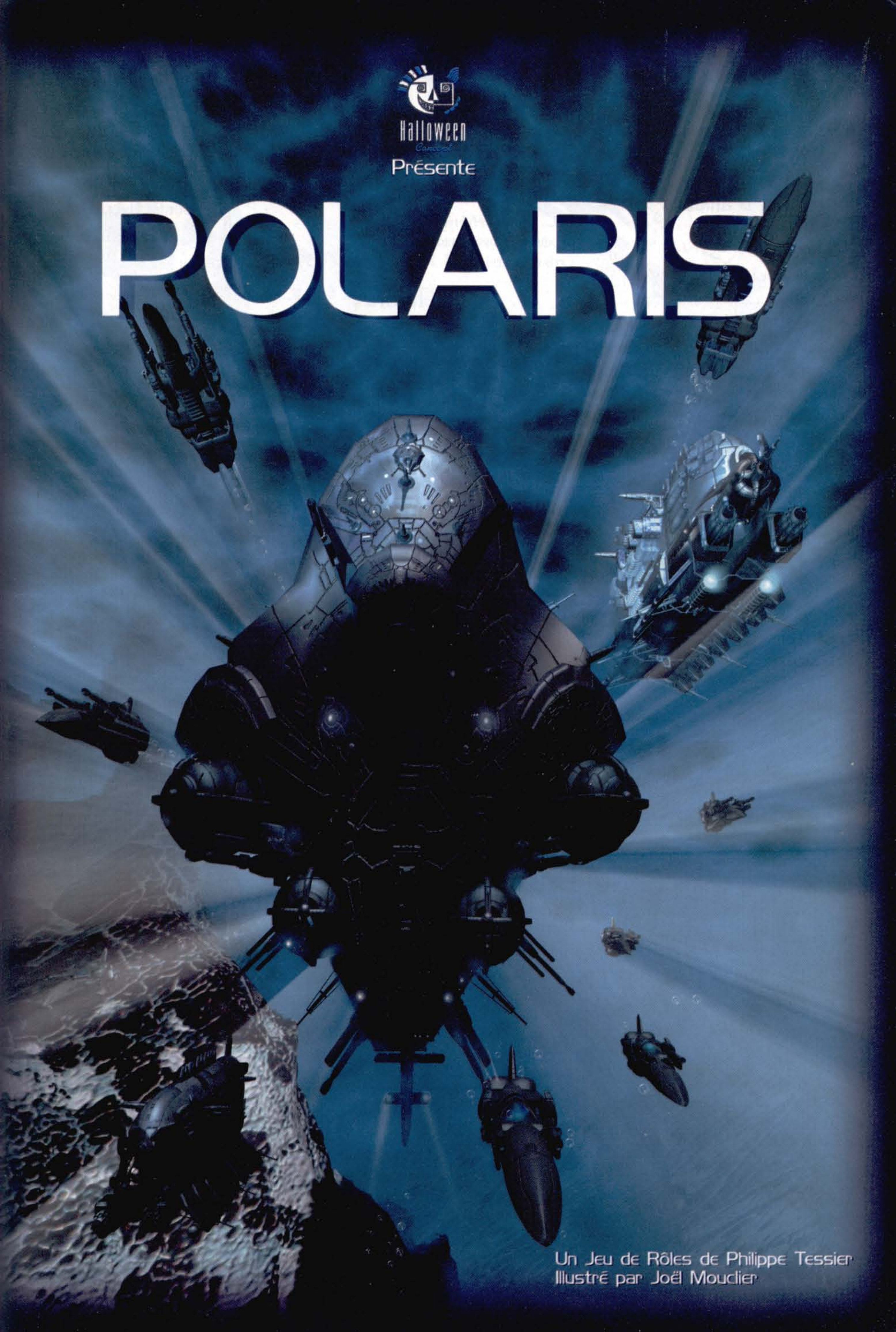
CONSEILS
Comment réussir votre MURDER PARTY

EXCEPTIONNEL
EN CADEAU, DES ANIMAUX VIVANTS

Belgique 245 FB - Luxembourg 245 FLUX - Suisse 9,90 FS - Canada 8,75 $ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 650 FCP • Italie 9800 L • Euro 5,35

Novembre/décembre 98 - Bimestriel - 35 Francs

M 6485 - 12 - 35,00 F - RD


Halloween
Présente
POLARIS
Un Jeu de Rôles de Philippe Tessier
Illustré par Joël Mouclier

N° 12 Novembre décembre 1998

le magazine des jeux de rôles backstab

News du monde et d'ailleurs

Scoop en stock
Où l'on découvre les news nouvelles du monde neuf 8

Magazine

Chronique cinéma
Où l'on aurait préféré retourner voir "Saving Private Ryan" 16

Monsieur Salade
Le ver était dans la salade et regardait Caïn 20

Critiques

Les jeux du bimestre
À boire et à manger 35

La Très Petite Bibliothèque
Pas si petite que ça finalement 18

Dossier

H... comme Hybrides
Comment réussir quand on est petit, gris et pleurnichard.. 59

Mais encore

Anciens numéros
Il est surgelé mon Backstab, il est surgelé ...15

Abonnement
Il est frais mon Backstab, il est frais 25

Courrier des lecteurs
Ben enfonce le clou 33

Aide de jeu

Comment réussir une Murder
Cluedo en live 22

Les bon conseils de Francis
Francis n'est pas un con 26

Pour la petite histoire
Déconne pas Jean Paul 30

Scénarios

Spécial Hybrides

Polaris : 67
par David Benoit

Star Trek : 75
par Léonidas Vespérini

AD&D : 81
par Julien Blondel

Dark earth : 87
par Benoît Attinost

Appel de Cthulhu: 91
par Fabrice Colin

Shaan: 95
par Igor Polouchine

Concours

Concours Polaris
Élevez vos hybrides et gagnez plein de cadeaux 29

TOP 10

Ventes novembre/décembre 1998.

Le TOP 10 est élaboré sur la base des ventes mensuelles de 10 magasins français.

Jeux de rôles

1 • Vampire 3 éd
2 • Shadowrun 3 éd
3 • Polaris 2 éd
4 • Liber Angelis
5 • Le Sabbat
6 • Le Grand Labyrinthe
7 • Le Livre des Hucksters
8 • Le Sabbat : Guide du Joueur
9 • Les Pyramides de Nah
10 • Hell on Wheels

Jeux vidéo

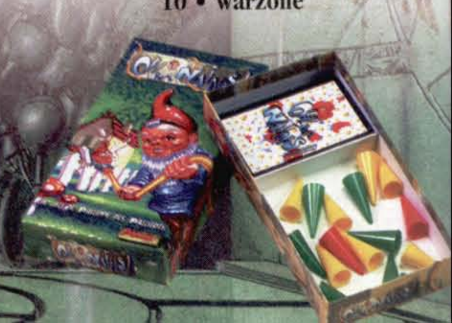
1 • Might & Magic 6
2 • Total Annihilation (Tactiques)
3 • Commandos
4 • Starcraft
5 • Fallout
6 • KKND2
7 • Mech Commander
8 • X-Files
9 • Unreal
10 • Carmaggedon

Jeux de plateau

1 • Oh les nains
2 • Guillotine
3 • Elixir
4 • Il était une fois
5 • Demonworld
6 • Istchak
7 • Chronopia
8 • Les Fils de Kronos
9 • Royaumes Nains
10 • Warzone







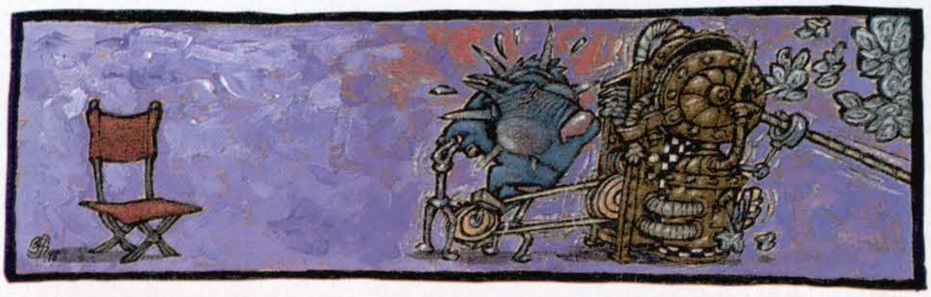
édito

Backstab *['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.*
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

La grande classe

Vous n'êtes pas sans savoir ce que nous pensons de la politique commerciale de Games Workshop. L'article sur leur Codex à usage interne en était un flagrant exemple. Nous n'avons jamais caché notre antipathie vis-à-vis de leur façon un peu cavalière de faire de l'argent. Et c'est d'autant plus emmerdant que nous aimons les jeux GW en général et Warhammer, Warhammer 40K, Blood Bowl et Space Hulk en particulier. Cela faisait déjà un paquet de temps que je m'étais fait sucré mon service de presse et que je testais leurs jeux en les achetant. Franchement, je trouvais ça normal. Eh ben non, vlan, v'la t'y pas que je reçois, pas plus tard qu'il y a trois jours, une grosse boîboîte de chez GW contenant leur nouvelle édition de Warhammer 40K. Alors moi je dis, chapeau bas, la grande classe. À vrai dire, j'en suis pas encore revenu. En tout cas, je m'éclate avec mon nouveau Warhammer 40K et je joue dans mon bain avec le nouveau Landspeeder en plastoc. Bon bain à vous aussi ! ! !

CROC



Concours MONTJOIE

Les questions de ce concours n'étant pas facile, et malgré les nombreux courriers reçus, personne n'a trouvé les 3 bonnes réponses, aussi nous récompensons ceux qui ont eu le plus de réponses justes.

Réponses : 1- Montjoie était le cri de ralliement des troupes du Roi de France au Moyen Age.
2- Jean II le bon.
3- Elle fut capturée par les hommes de Batard de Wandonne et fut vendue pour 10 000 écus aux Anglais.

Gagnant :

Pascal Depredurand (Tarbes), Jacques Giralt (Paris,)
Guillaume Desperriès (Gif-sur-Yvette), Nicolas Hyon (Rennes),
Bernard Wery (Montigny-le-Bretonneux) et Audrey Brunet (Haimps).



Visuel de couverture par Cyril Pontet. Couverture du 8e volume des Chroniques de la Lune Noire de François M. Froideval, aimablement fournie par les éditions Dargaud.

DARGAUD

Rédaction
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Croc
CROC tient à remercier tous les gens cités ci-dessous. Sauf certains.
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Rédacteurs : Alexandre Znyk, Patrick Renault, Benoit Clerc, Michaël Croitoriu, Geoffrey Picard, Cyrille Martin de Foucaud, Julien Blondel, Léonidas Vespérini, Olivier Collin, Pierre Bordenave, Rémy Van Liefde, Benoît Attinost, Fabrice Colin, Bernard Rastoin, Zlika, CROC, CROC et CROC.

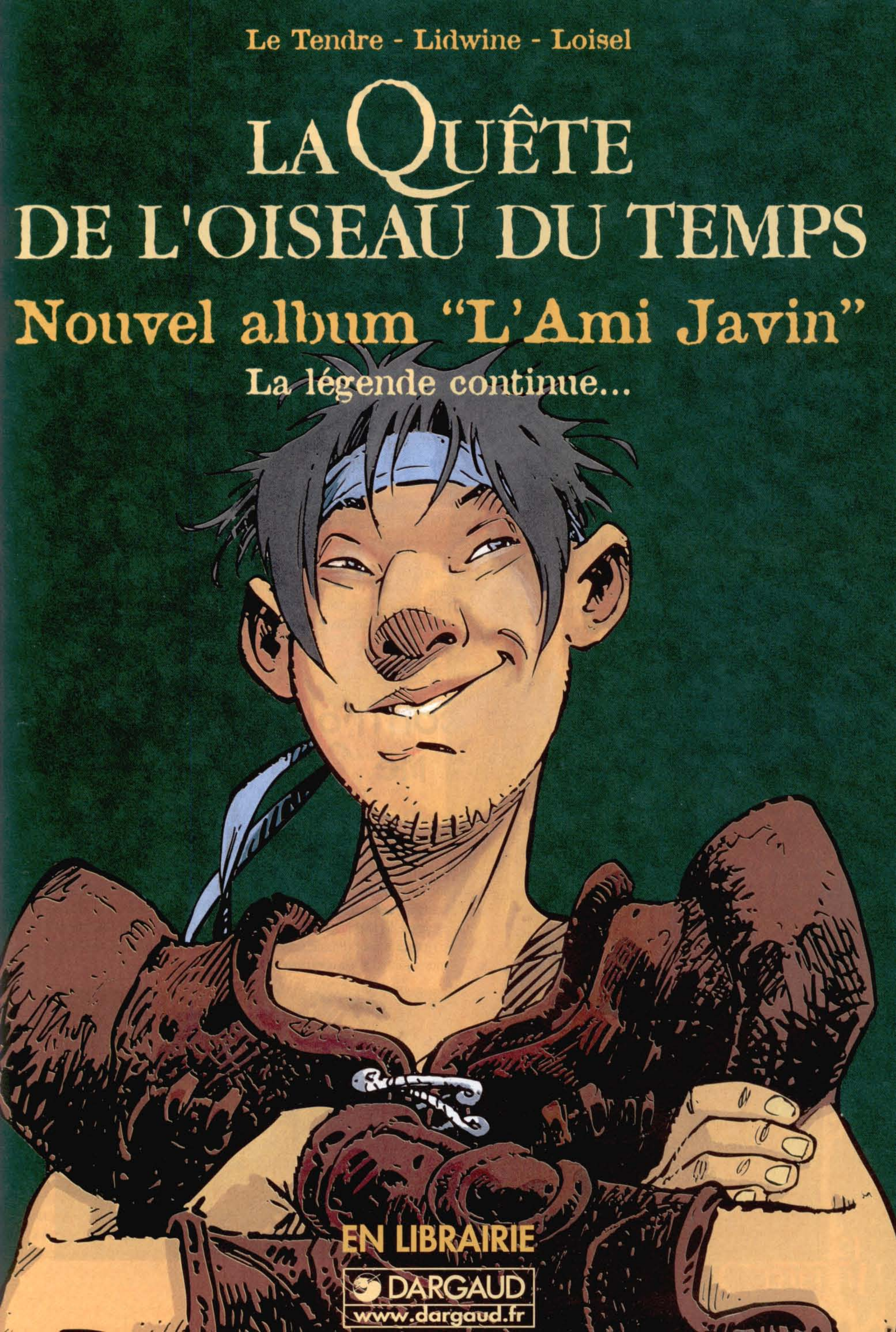
Illustrations : Christophe Swal, Stéphane Beau, Joël Mouclier, Laurent Cagniat, Pierre Bordenaves, Virginie Augustin, Pierre Courtial et Igor Polouchine.

Production
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Rachel Seban
Maquette : V. Baudoin, P. Bordenave (Halloween Concept)
Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Edilog, Story production / Impression : Aubin (Poitiers)

Publicité / *Advertising*
Modules / *Classified*
Jérôme Forneris - Directeur marketing/commercial
Xavier Priem - Chef de publicité
Rachel Sebban - Chef de publicité
Tél : +33 (0)1 55 33 18 18 / Fax : +33 (0)1 55 33 18 17

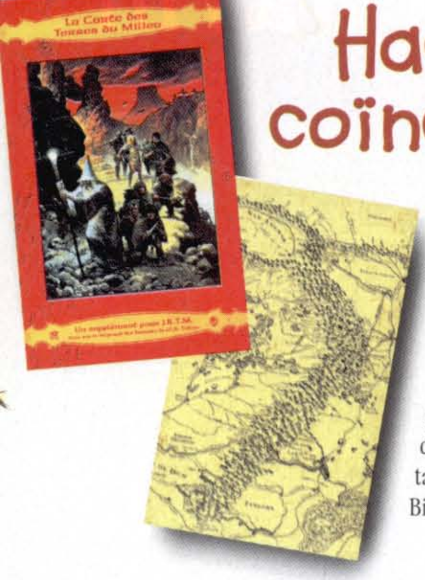
backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 6 numéros : France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF


Le Tendre - Lidwine - Loisel
LA QUÊTE
DE L'OISEAU DU TEMPS
Nouvel album "L'Ami Javin"
La légende continue...
EN LIBRAIRIE
DARGAUD
www.dargaud.fr

SCOOPS EN STOCK

TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS

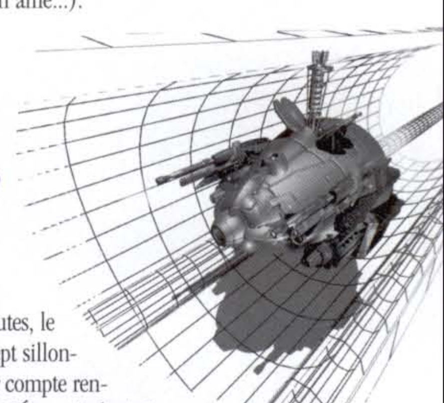


Hasard ou coïncidence ?

Comme les propriétaires de la VO de l'*Atlas des Terres du Milieu* l'ont si justement remarqué, Hexagonal a oublié une carte couleur grand format dans sa traduction. Quelques semaines à peine après cet "oubli", le célèbre éditeur français publie comme par hasard une carte des Terres du Milieu en noir et blanc. Foutage de gueule ou opération marketing, Bilbo est seul juge.

Du rifff dans la presse SF !

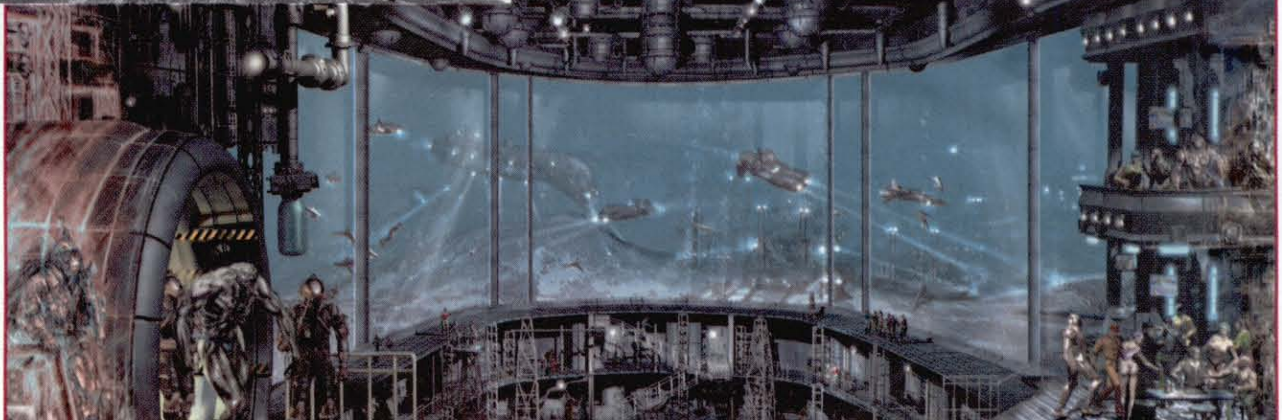
Nous apprenons à l'instant que *Science Fiction Magazine* (ex *Ozone*) vient tout juste d'être racheté par *Audie*, groupe de presse à qui l'on doit les magazines *Fluide Glacial* et *Beaux-Arts*. Conséquence direct de ce rachat, *Science Fiction Magazine* paraîtra en kiosque à partir de janvier 99. De source informée, l'équipe du magazine ne devrait pas changer. L'avenir nous dira si notre agent Botham ne s'est pas trompé (paix ait son âme...).



USS Polaris à contrôle, do you read me ?



La seconde édition à peine sortie des soutes, le sous-marin de classe Halloween Concept sillonne de nouveau les océans. Son premier compte rendu de mission est prévu pour début novembre. *L'Écran Polaris Seconde Édition* proposera une superbe vue sous-marine inédite de Joël Mouclier ainsi que trois nouveaux scénarios. Début décembre, le rapport intitulé *Hégémonie* sera enfin rendu public. Au programme des festivités, une description exhaustive de cette nation (histoire, géographie, etc.), de ses factions (Prisme, nobles, corporations, etc.), du matériel, sans oublier deux scénarios faisant suite à la campagne *Équinoxe*.





Chasseurs de Rêves

Ce zine s'intéresse à la BD, à la littérature, au cinéma ainsi qu'au JdR. Au sommaire du numéro 3, Terry Gillian et les univers décalés de nombreux auteurs. Ainsi, le lecteur trouvera des articles de fonds, des nouvelles et des critiques de JdR ainsi qu'un scénario assez sympa pour un jeu peu connu : La Méthode du Docteur Chestel. Un superbe zine dont je vous recommande la lecture.

Les Sentiers de l'Imaginaire



Du 13 au 18 octobre s'est déroulé un festival à Nanterre qui avait pour thème le fantastique et intitulé les Sentiers de l'Imaginaire. Cette manifestation regroupait divers aspects de la culture de l'imaginaire à savoir la BD, le cinéma et le jeu. Ce festival, troisième édition, était organisé par Chasseurs de Rêves, une association qui cherche à promouvoir la SF au sens large et à ouvrir des passerelles entre ses différents acteurs. Dans un vaste hall, on pouvait découvrir des planches inédites du dernier tome de la Quête de l'Oiseau du Temps, apprécier les superbes dessins de Florence Magnin, Sandrine Gestin, Séverine Pineaux, s'extasier devant de magnifiques sculptures réalisée par l'Atelier Kaméléon et se perdre dans une chasse aux contes. Cet endroit permettait aux visiteurs enfants ou adultes de tester ses connaissances en matière de légendes, une vraie réussite et un challenge intéressant que je n'ai pas pu réussir. Outre ses différentes expositions, le visiteur pouvait aussi s'initier à des jeux comme Il Était une Fois et au JdR. Enfin les Bdphiles ont pu se faire dédicacer leurs albums de Lidwine. Le cinéma n'a pas été oublié puisque outre des courts-métrages on aura aussi pu voir les 1000 Merveilles de l'Univers de Jean-Michel Roux. Au final, un festival intéressant et sortant des sentiers battus pour lequel je vous donne rendez-vous l'année prochaine.
Site internet : www.chez.com/dreamchasers
Email : dreamchasers@inane.com

Zolie cadeau...



Je ne sais pas pour vous, mais moi j'aime beaucoup ce que fait Florence Magnin. Je ne peux donc pas raisonnablement passer sous silence la réédition d'une de ses merveilleuses illustrations couleur en poster numéroté et signé. Pour vous procurer votre exemplaire (attention, il n'y en a que 300), rendez-vous chez votre libraire spécialisé BD ou prenez votre plus belle plume et écrivez à Mickaël BRACK, 65 rue de Paris, 93800 EPINAY S/Seine (30 francs de frais de port). Il vous en coûtera 180 francs pour le format 50x70 et 80 francs pour le format 30x40.





Un salon rien que pour les joueurs

Depuis quand entendez-vous que le salon de la porte de Versailles c'est de la boue ? Hélas, depuis trop longtemps ! Morale de l'histoire, si vous voulez jouer et rencontrer des pointures, autant se rendre au Monde du Jeu. C'est d'ailleurs ce que l'équipe de Backstab a fait pour cette deuxième édition. Rendez-vous pris à Pantin, nous avions trois jours pour écumer les stands des éditeurs qui, contrairement à l'année dernière, étaient tous là. Ne reculant devant aucun sacrifice, la rédaction a testé sans relâche jeux de rôles, jeux de cartes, jeux de plateau, jeux de combat avec figurines, wargames et jeux vidéo. De leur côté, les associations de JdR et de GN ont mis une sacré ambiance. Ils ont même tenté de nous kidnapper, c'est dire ! Rajoutons à cela quelques compétitions, notamment un trophée AD&D et une tournoi acharné de NetRunner.

Tempête sur l'échiquier 2



Vous vous souvenez de *Tempête sur l'échiquier* ? C'était très drôle, terriblement bien vu, original et bien illustré. *Tempête 2*, c'est un peu comme toute bonne suite de film américain : pareil mais un ton en dessous, pas vraiment foutage de gueule mais délicieusement inutile tout de même. Un bon point : il peut être utilisé sans la première version du jeu, ce qui permet de prendre l'un ou l'autre. Dans tous les cas, la colorisation plus qu'approximative de cette nouvelle version ne nous fera pas oublier la superbe première édition, désormais épuisée. Bonne chasse dans les magasins qui font de l'occaze.



"Que Votre Volonté Soit Faite."



Au commencement était Vous... Le premier jour, Vous décidiez de Vos Pouvoirs et de Votre Apparence. Les jours suivants, Vous façonniez un Monde à Votre Image, peuplé des Créatures et Espèces de Votre choix. Puis il fallut instaurer Votre Culte, susciter Foi, Adoration et... Crainte. Car pour Régner, vous devez semer le Bien ou la Terreur. Et comment devenir Le Dieu d'entre les Dieux, l'Etre Suprême alors que d'Autres, dans l'Univers, poursuivent le même dessein ? Dans ce jeu de stratégie divine tour par tour, la Toute-Puissance est entre Vos Mains. Mais les Dieux sont-ils vraiment Eternels ?

Deo Gratias

LE JEU TOUT PUISSANT

■ Un jeu de stratégie divine tour par tour ■ Le choix de Votre apparence et de Vos pouvoirs divins ■ La possibilité de modéliser Vos planètes et de sélectionner le type de race que vous y placerez ■ Mode solo, multi joueurs en réseau local ou jusqu'à 1000 participants sur Internet ■ Des scènes cinématiques spectaculaires ■ Un univers original imaginé par François Marcela Froideval.

CD-ROM PC







Jouez sur Internet avec GOA :
http//:deogratias.goa.com

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

France Telecom Multimedia



Et un nouveau rachat, Un !

Après *TSR*, *Five Rings Publishing* et *Avalon Hill*, c'est au tour de *Ral Partha* de se faire racheter. Cette fois-ci, l'acquéreur ne s'appelle pas *Wizards of the Coast* ou *Hasbro Toys*, mais *Fasa* ! L'éditeur américain de *Shadowrun* et *Battletech* réalise ici une opération d'autant plus profitable qu'on attend un nouveau jeu de combat avec figurines pour début 99.

Les associations font leur cirque

Le petit barbu roux alias Mr Mitaine (Croc) m'a déposé beaucoup de zolies petites lettres. Le contenu... des associations qui organisent des événements rôlistes. Et pour la première fois, mais pas la dernière (j'espère), *Backstab* vous les annonce, comme quoi tout le monde il est gentil.

Du 30 octobre au 01 novembre 98 à Angers aura lieu AVENTURA 98, le 8ème Salon Angevin des Jeux de Simulation.
Renseignements au 02 41 68 12 03.

La Guilde du Tumulus organise du 31 octobre au 01 novembre 98 à Ans (Belgique), leur 3ème Rencontre. Renseignements au
00 32 19 32 47 02 (demander Geoffrey) ou au 00 32 42 50 43 17 (demander Laurent).

La Croisée des Légendes organise le 14 novembre 98 à l' hôtel de ville de Longjumeau une journée portes ouvertes d'initiation aux jeux de rôles. Renseignements au 01 42 64 81 25.

Deux associations, La Guilde des Héraults et les Chevaucheurs de Chimères, organisent une convention



Le fanzine le mieux

Avec la sortie de *L5A* en français, on se met à chercher des scénarios partout. Après le scénario d'un Casus précédent, certainement écrit par un auteur qui a lu le background en diagonale... s'il l'a seulement lu (celui du numéro 116 est, par contre, de bonne qualité), on retrouve Les p'tits gars de *Lunatic Asylum* qui nous offrent (façon de parler), 2 scénarios géniaux dans les 2 premiers numéros du Zine du même nom. De la TRES bonne qualité, à se procurer de toute urgence. Ils sont plus tout jeunes mais on doit encore pouvoir mettre la main dessus.



32 bits vs 2D10, le retour !

Après le regain d'intérêt pour les jeux de rôles en 3D isométrique suscité par le succès de *Diablo* et plus récemment de *Fallout*, voici un rapide tour d'horizons de quelques-uns des jeux rôlistiques les plus prometteurs qui se dessineront prochainement sur nos écrans...

Baldur's Gate



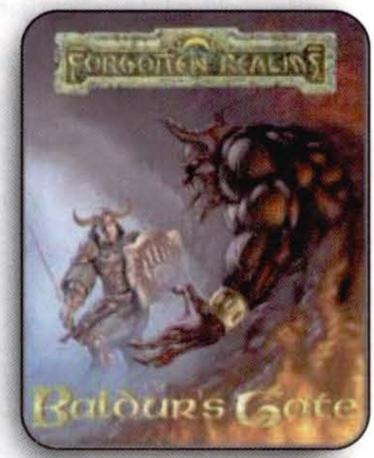
Genre : jeux de rôles médiéval fantastique utilisant les règles d'*AD&D* et se déroulant dans l'univers des *Royaumes Oubliés*.
Développeur / éditeur : BioWare / Interplay
Date de sortie : novembre 1998

Présenté comme un des projets les plus ambitieux en matière de transcription vidéo d'un jeu de rôles papier, *Baldur's Gate* tape fort tout de suite, avec l'espoir affiché de devenir rapidement la nouvelle référence du genre. Au-delà des effets d'annonce, voyons de quoi la soupe est faite.

Tout d'abord, peu de choses ont filtré concernant le scénario, dont on sait simplement qu'il se déroule entièrement dans une petite région bordant la Côte des Épées (entre la Porte de Baldur, les Pics Brumeux et le Bois des Dents Acérés) et qu'il se compose de sept chapitres proposant chacun de multiples quêtes et sous-quêtes plus ou moins linéaires. L'ensemble des lieux à visiter représentent dix mille écrans, ce qui permet notamment d'inspecter de la cave au grenier les cinq cents bâtiments constituant la ville de Baldur's Gate ; le tout affiché par un moteur 3D isométrique rendant ses 16 millions de couleurs avec effets de lumières colorées dynamiques, sous la pluie ou dans le brouillard, de jour comme de nuit et été comme hiver.

Le joueur crée son alter ego numérique en piochant à sa guise parmi toutes les classes, races, alignements et autres combos de triclassés permises par les règles d'*AD&D*. L'alignement influera essentiellement sur votre réputation et donc sur les réactions des PNJ rencontrés.

Le système de combat utilise également les règles de l'ancêtre et propose deux modes de jeu, temps réel (*Diablo*) ou tour par tour (*Fallout*), permettant de passer au fils de l'épée quelques-unes des soixante créatures disponibles afin de se goinfrer le max de trésors et d'objets magiques. Normal.



Enfin, le parallèle avec le jeu de rôles papier est poussé jusqu'au bout puisque, après la sortie du jeu, l'éditeur annonce la publication d'un scénario pack tous les trois mois environ. Ces derniers étendront la zone du jeu et apporteront chacun leurs lots de nouveautés en matière de monstres et de super-pouvoirs.

Plus de monstres, plus de classes de perso, plus de... plus de tout, mais cela suffit-il à faire un bon jeu ? Le fait même que les développeurs ne communiquent pas sur le scénario peut inquiéter. En outre, la démo tournante disponible actuellement sur le net (interplay.com) est un peu décevante. Malgré ces quelques bémols, il ne reste pas moins vrai que *Baldur's Gate* possède plus d'un argument en sa faveur. Alors bon... rendez-vous dans deux mois.



de jeux de rôles appelée GROSS'TEUF les 14 et 15 novembre 98 à Comines (à 15 km de Lille). Renseignements au 03 20 39 91 57.

La Compagnie Grise prépare l'organisation du Salon du Jeu de Rôle et de Simulation de Limoges.
Venez défier le créateur du "Oh les Nains !" géant présent au Monde du Jeu.
Renseignements au 05 55 37 63 61. Ah oui les dates...
les 12 et 13 décembre 1998

Et pour finir voici le calendrier des démonstrations organisées par la Guilde de l'Imaginaire :
- 7 novembre 98 : démo Vampire 3ème édition
- 14 novembre 98 : démo Livre des 5 Anneaux
- 21 novembre 98 : démo Livre des 5 Anneaux
- 28 novembre 98 : démo Dark Earth avec Mathieu Gaborit
- 12 décembre 98 : démo Shaan

Enfin, pendant les vacances de Noël, il y aura des animations des meilleurs jeux de l'année 1998.
Renseignements au 01 30 37 65 56.

Planescape Torment

Genre : jeu de rôles baroco-fantastique utilisant (un peu) les règles d'*AD&D* et se déroulant dans l'univers de *Planescape*.
Développeur / Éditeur : Black Isle / Interplay
Date de sortie : Printemps 1999



Toujours chez Interplay et toujours sous licence TSR, *Planescape Torment* mérite de retenir notre attention à plus d'un titre : d'abord le studio de développement qui réalise le jeu (Black Isle, une filiale d'Interplay), n'est autre que le studio auquel nous devons le génial *Fallout*. Ensuite, l'auteur de *Planescape*, David Zeb Cook, a été embauché pour superviser la conception. Enfin, le scénario et son corollaire naturel, le héros, apparaissent clairement au centre de toutes les préoccupations. Ainsi, et contrairement à la plupart des jeux de rôles vidéo, vous ne choisirez pas votre héros parmi la volée de métiers habituels puisqu'un personnage unique vous est ici imposé. Mais il ne s'agit pas de n'importe quelle tarlouze de niveau 1 tout juste sortie de l'école. Le héros du jeu est un immortel qui, au cours de sa longue existence passée, a acquis toutes les compétences et capacités martiales et magiques imaginables. Peu de temps avant que la partie ne commence, il est victime d'un grave accident et perd la mémoire. Il est donc virtuellement en possession d'immenses pouvoirs qu'il va devoir recouvrer en même temps que la mémoire. L'univers de *Planescape* est en outre suffisamment déjanté pour permettre toutes sortes de facéties assez inédites dans un jeu de rôles vidéo. Les compagnons du héros (gérés par l'I.A.) sont des crânes volants ou des armures vivantes, les sorts tiennent d'avantage de la haute magie que de la simple boule de feu (il est ainsi possible d'arracher l'âme d'une créature et de lui ordonner de tuer son propriétaire), les créatures seront pour la plupart totalement nouvelles et originales, les objets sont pensés comme de véritables PNJ possédant histoire, motivations et désirs, de nombreuses animations en 3D iso parsèment le cours de l'aventure, le tout utilisant le même moteur d'affichage que *Baldur's Gate*... bref, *Planescape Torment* joue à fond la carte du dépaysement et qui s'en plaindrait. À suivre...



Legends of the 5 Rings : Ronin

Genre : jeu de rôles nippono-fantastique dans l'univers de *L5R*.
Développeur / éditeur : Engineering Animation / Activision
Date de sortie : automne 1999

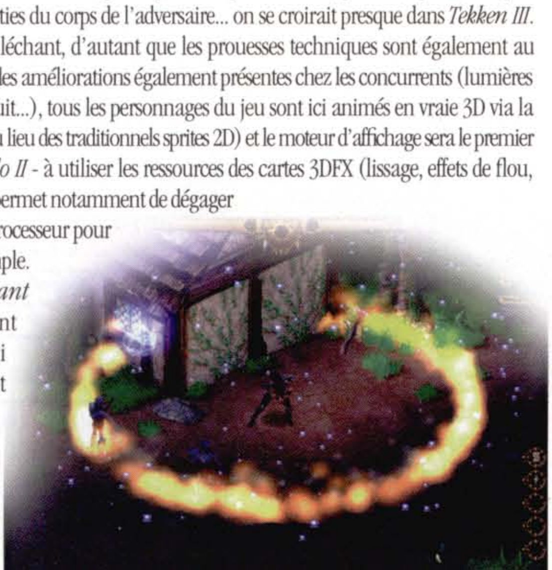
Très orienté action, et plus proche dans l'esprit de *Diablo* que de *Fallout*, *L5R : Ronin* vous proposera d'incarner un personnage unique en la personne d'un jeune samurai chargé par on ne sait quel kami camé de retrouver les sept parties d'un artefact ultra-puissant seul capable de venir à bout d'une maléfique menace qui pèse sur la contrée. Air connu. Mais à la différence de *Diablo* toutefois, *L5R : Ronin* tirera plus complètement partie de la richesse de l'univers dépeint dans le jeu de rôles papier. Le héros se promènera librement dans Rokugan, rencontrera les représentants des sept clans du jeu dont les relations évolueront au cours de l'aventure et viendra ainsi à bout des quelques quarante quêtes proposées.
Côté technique, *L5R : Ronin* n'est pas en reste et offre, comme tous ces concurrents, un affichage en millions de couleurs, gérant les sources de lumière en temps réel, les cycles de jour et de nuit, les effets d'élévations de terrain... les attaques du personnage, qui pourra utiliser toutes les armes japonaises classiques, ont même été réalisées en «motion capture». Le système de magie, enfin, fonctionne sur un principe de combinaisons d'idéogrammes japonais qui permettra au joueur d'activer une bonne cinquantaine de sorts. Beaucoup de *Diablo*, la liberté de mouvement et la richesse du monde en plus... ça peut donner !

Revenant

Genre : Diablo-like med-fan
Développeur / Éditeur : Cinematix / Eidos
Date de sortie : début 1999



Très largement inspiré de *Diablo*, *Revenant*, comme tous les clones bien faits, propose son lot d'innovations bienvenues.
Bien que très porté sur l'action comme son modèle, *Revenant* souhaite en effet approfondir l'aspect jeu de rôles. Vous y incarnerez donc le personnage d'Eram qui, au moment où commence le jeu, vient juste d'être ressuscité d'entre les morts par un puissant seigneur. Ce dernier, en échange du petit service qu'il vient de vous rendre, vous demande de voler au secours de sa fille chérie récemment enlevée par un seigneur voisin. Comme dans *Planescape Torment*, le héros est partiellement frappé d'amnésie et devra reconquérir les talents guerriers et magiques qu'il maîtrisait avant son accident. L'histoire se déroule sur une île dans laquelle vous pourrez vous déplacer et agir librement dans des environnements variés (donjons, forêts, temples en ruine, cités, châteaux...). Les PNJ rencontrés posséderont en outre un emploi du temps précis, un peu à la manière d'*Ultima*.
Des efforts ont également été fait côté baston afin de rendre les affrontements plus tactiques sans rien perdre pour autant du fun généré par le temps réel : feintes, parades, ripostes, attaques visant différentes parties du corps de l'adversaire... on se croirait presque dans *Tekken III*. Tout cela est bien alléchant, d'autant que les prouesses techniques sont également au rendez-vous. En sus des améliorations également présentes chez les concurrents (lumières dynamiques, jour/nuit...), tous les personnages du jeu sont ici animés en vraie 3D via la «motion capture» (au lieu des traditionnels sprites 2D) et le moteur d'affichage sera le premier - avec celui de *Diablo II* - à utiliser les ressources des cartes 3DFX (lissage, effets de flou, particules...), ce qui permet notamment de dégager du temps de calcul processeur pour booster l'IA par exemple.
En résumé, *Revenant* est un titre vraiment très prometteur qui retiendra sûrement notre attention.



The Lady, the Mage & the Knight

Genre : jeux de rôles med-fan
Développeur / éditeur : Larian Studios / Attic Entertainment
Date de sortie : fin 1998

Toujours en 3D isométrique et toujours sur fond d'heroic fantasy, *The Lady, the Mage & the Knight*, malgré un cahier des charges extrêmement ambitieux et des shoots d'écrans plus qu'appétissants, a été complètement ignoré par la presse spécialisée alors même que sa sortie est prévue pour la fin de cette année.
Réparons donc tout de go cet inexplicable oubli. Contrairement aux quelques jeux précédemment cités et centrés autour d'un héros, LMK impose au joueur non pas un mais trois personnages : une elfe, un mage et un chevalier (d'où le titre). Les trois aventuriers se sont embarqués pour l'île de Rulat, frappée par un mal rendant le sol complètement stérile. Alors qu'ils étaient en vue des côtes, un violent orage jette leur bateau sur des récifs et voilà le groupe séparé...
Bien plus que ce court synopsis et que le charme étrange qui se dégagent des images, c'est la profondeur de la simulation qui frappent le joueur que je suis. Jugez plutôt : tous les dialogues sont enregistrés, tous les objets visibles à l'écran peuvent être pris et utilisés, et il est même possible de fabriquer de nouveaux objets en assemblant des pièces séparées. Tout ce que transportent vos personnages est visible sur les sprites eux-mêmes, la gravité est gérée en temps réel, les PNJ agissent, échangent des informations, s'entre-tuent... bref vivent leur vie que vous soyez là pour assister à la scène ou pas, à quoi s'ajoutent la gestion en temps réel des sources lumineuses et sonores, dix mille écrans, un affichage haute résolution (1024 x 768) en millions de couleurs et tout le bazar. Précisons pour finir que les combats et la magie sont en temps réel et se gèrent entièrement au mulot. Si le résultat final est à la hauteur de ce qui est annoncé, on tient peut-être avec LMK la nouvelle révolution du genre.

news

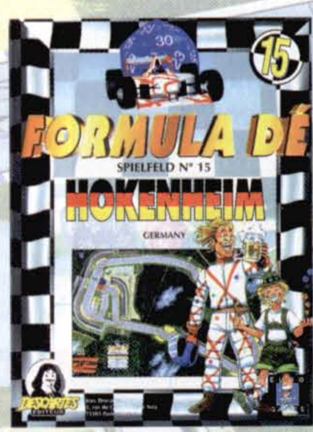
Convention Orc'Idée

Les 12 et 13 Septembre, on a été se promener en Suisse, à Lausanne pour ne rien vous cacher. La Suisse, c'est un pays bizarre, un endroit où ils mettent pas d'éclats de cacahuettes sur les sundae, où tout coûte cher et où le bus arrive à la minute près aux arrêts (quand y'a des embouteillages, faut compter entre 15 et 45 secondes de retard). La convention, elle était méga-sympa et l'accueil encore mieux. Y'a pas à dire, c'est pas en France que l'on verrait ça (là, je vais pas me faire que des amis). En tout cas, ça bouge encore pas mal en Suisse et on peut contacter les gentils utilisateurs sur Internet sur le site :

http://pchec137a.unil.ch/orcidee98/

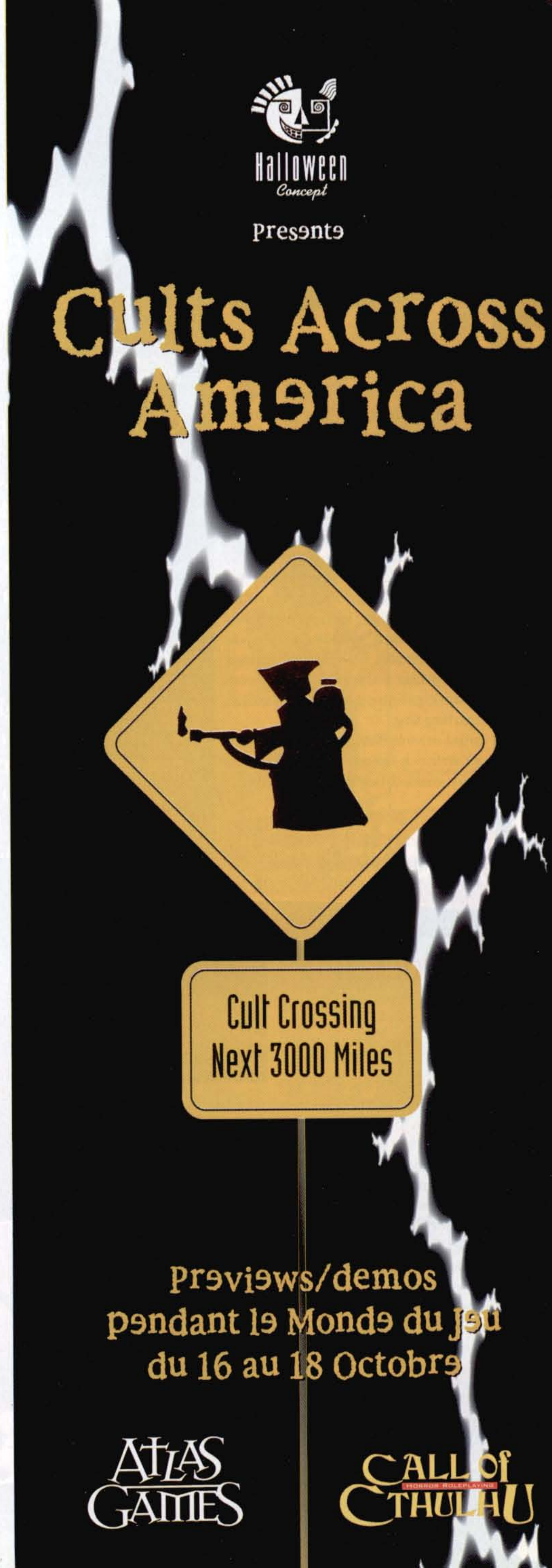
Formule Dé

On peut dire que Jeux Descartes nous gâte, on a à peine fini d'exploiter les possibilités des derniers circuits que déjà sortent deux nouveaux parcours, les numéros 15 et 16. On va pouvoir ainsi user de la gomme sur Hokenheim en Allemagne et sur Zeltweg en Autriche. Ces deux parcours différents devraient réjouir les fans de Formule Dé, ils sont tout simplement superbes. Alors attention au départ ! 1 ! 2 ! 3 Vraoummmm !



Les règles d'AD&D gratos !

Un bonheur n'arrivant jamais seul, la traduction de la boîte d'initiation d'AD&D par Jeux Descartes est accompagnée de la publication d'une version téléchargeable des règles d'initiation sur le site web de TSR. Pour télécharger la version Acrobat Reader de ces 20 pages de Fast-Play Rules AD&D, une seule adresse :
www.tsr.com/ADND/What_Is.html



Joies et déceptions

Du bon et du moins bon. Dans ce numéro, place à la science-fiction.

Quatre films, pas forcément à voir, mais qui sont tout particulièrement "rôlesques". Ne vous privez pas ! Et pour les MJ en manque d'images, rappelons la présence sur les écrans de *Il faut sauver le soldat Ryan* et sa reconstitution monumentale du Débarquement, *Meurtre Parfait*, un thriller machiavélique et très soigné avec un Michael Douglas toujours égal à lui-même dans les rôles de magnat de la Bourse et *le Masque de Zorro*, pour les amateurs d'action flamboyante à la façon des films des années cinquante.

Castor et Pollux



Blade

Amis de la Mascarade, réjouissez-vous. On nous offre enfin avec *Blade* un film sur les vampires urbains contemporains. Blade est un chasseur de vampires métis (mi-homme, mi-caïnite) super fort et invincible. Il a décidé d'éliminer Deacon Frost, vampire ambitieux, super fort et invincible, qui veut asservir l'humanité (un concept décidément très "tendance"...). On a ici un *action-movie* survitaminé et stylisé, de facture honnête si l'on oublie quelques transitions rythmiques pas toujours réussies et des dialogues parfois caricaturaux (et donc risibles). Le principal intérêt pour nous est la forte "inspiration" qu'a constitué le WoD pour les auteurs : les vampires contrôlent l'humanité (politique, finances, police...), les goules se nomment familiers, le Livre de Nod, livre d'Erebus. L'aspect gothique a été remplacé par une stylisation techno et les gunfights et autres combats sont scénarisés façon Hong-Kong.

Au final, un bon divertissement, d'un niveau intellectuel aux alentours de 3 sur une échelle de 1 à 10. Comme un bon scénario de *Vampire* pour grosbills, donc !

Sur les écrans le 18 novembre
Réalisé par Stephen Corrington
Avec : Wesley Snipes, Stephen Dorff



Lost in Space

Le retour du space op' familial

En 2050, la Terre est condamnée : l'écosystème et la couche d'ozone sont ravagés, les ressources naturelles quasiment épuisées. Le salut réside dans la colonisation d'Alpha Prime, planète habitable située à une dizaine d'années de voyage. Afin de réduire cette durée, une mission est envoyée là-bas pour installer un portail hyper-spatial. Elle est constituée de la famille Robinson, du pilote Don West et du robot... Robot. Un vil terroriste va s'infiltrer parmi eux. Son sabotage aura pour résultat de tous les perdre dans l'espace.

Adapté d'une série culte aux États-Unis, *Lost in Space* est l'un des trop rares bons space opera depuis *Star Wars*. Réunissant tous les ingrédients du genre (action, combats spatiaux, aventure, suspens et humour), il s'agit avant tout d'un film familial comme nous en allions voir du temps de notre enfance. Un petit moment de nostalgie, à la sauce 90, dans lequel on pourra noter la performance de Gary Oldman. Il démontre qu'il est encore capable de se renouveler en méchant de service. Cette fois-ci, il donne dans le shakespearien.

Sur les écrans le 9 décembre
Réalisé par Stephen Hopkins
Avec : Gary Oldman, William Hurt, Matt Leblanc

Négociateur

Le thriller de l'année !!!



Si vous ne devez aller voir qu'un film, que ce soit celui-ci ! Il s'agit d'un chef-d'œuvre de la classe d'un *Usual Suspects*.

Danny Roman (Samuel Jackson) est le meilleur négociateur de Chicago : lors des prises d'otages, c'est à lui qu'on fait appel afin que la situation ne dégénère pas. Danny est un homme de terrain, prêt à risquer sa vie pour dénouer la situation. Chris Sabian (Kevin Spacey) est aussi négociateur. Pour lui, calme, froideur et usure sont les maîtres mots. La violence n'est qu'un recours désespéré quand le reste a échoué. Il n'a jamais échoué. Ces deux hommes vont se trouver face à face le jour où Danny, piégé par des ripoux, prend le directeur de l'IGS en otage. Il connaît tout des techniques de la police et ne peut faire confiance à personne. Un duel de géants s'engage alors entre les deux négociateurs.

À la fois film d'action, duel psychologique et huis clos oppressant, ce long film (2h18) réussit le pari incroyable de vous coller dans votre fauteuil jusqu'au dénouement. Après une brève mise en situation (ce qu'on appelle l'exposition au théâtre...), le film bascule. Pendant les deux heures qui suivent, vous serez secoués sans relâche, dans une constante surenchère de la tension, de l'action et de la paranoïa. Ce film incontournable est un coup de maître. Chapeau bas au réalisateur, au scénariste et aux acteurs.

Sur les écrans le 4 novembre
Réalisé par F. Gary Gray
Avec : Samuel Jackson, Kevin Spacey

X-Files : Combattre le Futur

Rien de plus qu'un épisode navrant...

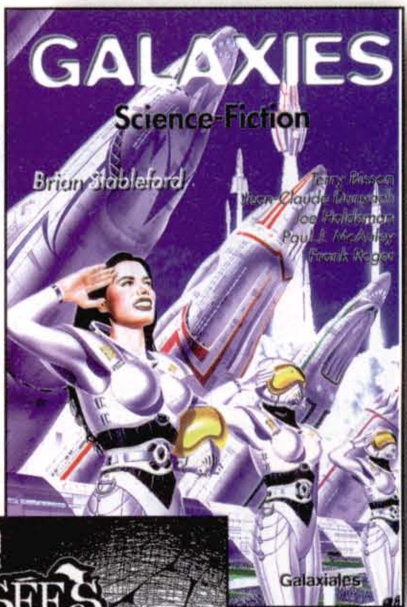
Il est des films sur lesquels on fonde tous nos espoirs. On attendait *X-Files* depuis la deuxième saison de la série. Vu son succès, nous attendions un chef-d'œuvre. Pari d'autant plus difficile à tenir qu'il fallait un film à même de satisfaire à la fois adeptes et néophytes. Le film est incontestablement une réussite visuelle : le budget imposant est pleinement utilisé. Malheureusement, le scénario est décevant. Décevant à la fois pour les aficionados et les nouveaux venus. Ces derniers ne verront ici qu'un film de science-fiction bourré de détails incompréhensibles, et dont le scénario est ouvert sur un tel vide qu'on en a le vertige. Les initiés, quant à eux, ne verront rien d'autre que le *cliffhanger* "mythologique" de la cinquième saison : on apprend des choses sur la conspiration, d'autres ne sont qu'esquissées, c'est brouillon, et Mulder se retrouve une fois de plus les mains vides à la fin. On reste déçu et sur sa faim.

En effet, on ne peut se permettre d'appliquer à un film les règles qui font un bon épisode de série. Une chose à laquelle Chris Carter aurait dû songer lorsqu'il rédigeait ce scénario...



Sur les écrans le 21 octobre
Réalisé par Rob Bowman
Avec : David Duchovny, Gillian Anderson, Martin Landau

Du côté de la SF





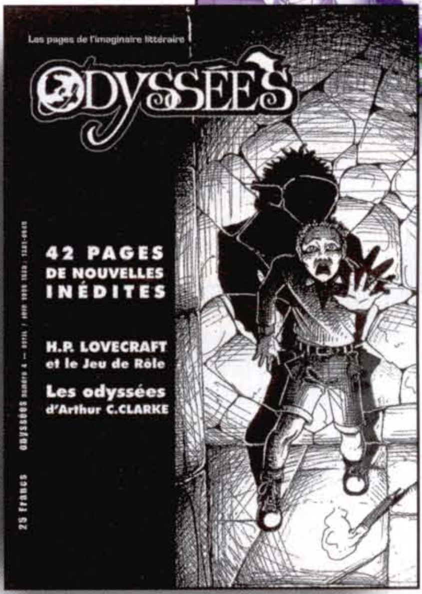
Vous l'avez peut-être remarqué cela bouge dans le monde de la Science fiction. En l'espace de deux ans un nombre grandissant de magazines, de fanzines sont apparus. Voici un petit panorama non exhaustif.

Bifrost est un bimensuel qui s'intéresse à la SF sous toutes ses coutures (romans, BD, TV, cinéma) proposant à chaque numéro un panel de nouvelles de différents auteurs. On peut regretter qu'il est abandonné la rubrique JDR à moins que cela ne soit qu'un oubli passager ?

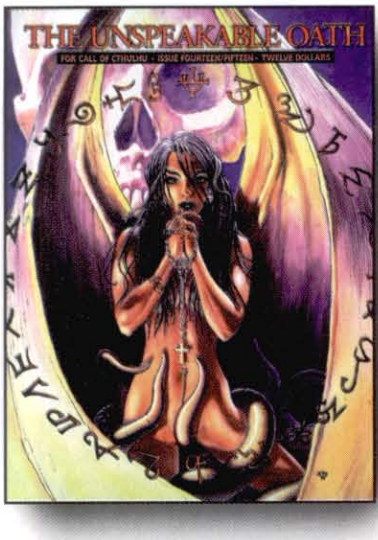
Galaxies est une revue trimestrielle. On y trouve des nouvelles ainsi qu'un dossier consacré à un auteur de SF et une section critique. Une revue qui plaira aux fans de SF.

Étoiles vives est un trimestriel proposant un dossier sur un auteur ainsi que plusieurs nouvelles.

Odyssées est un fanzine bimestriel dont le but est de publier des nouvelles d'auteurs inconnus. Outre cette louable attention, on y trouve des critiques de livres, de jeux informatiques et surtout une rubrique JDR. A recommander aux écrivains en herbe.



Un prozine qui enfonce des gammes entières !



The Unspeakable Oath # 14-15 (TUO pour les intimes) débarque dans les boutiques françaises. Pagan Publishing, Ceux-de-Delta-Green, est à l'origine de ce bijou, qui n'a gardé du fanzine que la couverture moche. 120 pages de bonheur, la liberté du zine avec une qualité pro : un script maudit, jouer des blacks dans les années 20, les Templiers, un long scénario "prohibition", des instantanés à gogo, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le Tommy Gun... pour 80 F.

La Geste des Chevaliers-Dragons

Anciens du JdR, Ange et Varanda reviennent aux sources avec cet album méd-fan. Autour des Dragons s'étend le Veill, qui pervertit les humains. Seules des vierges, les Chevaliers-Dragons, sont immunisées et peuvent approcher la bête. Jaïna et son écuyère partent donc en quête du monstre. Scénario efficace et dessin superbe, c'est juste trop court ! Merci à la partie masculine d'Ange, pour la première case de la page 26...



La petite bibliothèque

DAGON

Howard Philipp Lovecraft
Éditions Belfond
109 F



Encore une réédition de Lovecraft, me direz-vous, mais dans le cas présent la boucle est bouclée puisque le recueil contient la première et la dernière nouvelle écrites par le maître d'Innsmouth. C'est intéressant à plusieurs titres, anthologique tout d'abord, mais aussi médical car, il faut bien se l'avouer, H. P. était malade dans sa tête et ses nouvelles sont un condensé de délires obsessionnels graves. Néanmoins, ne vous privez pas du plaisir de le relire ou tout simplement de le découvrir car son pouvoir d'évocation n'a pas pris une ride. Gare toutefois à l'overdose et savourez à petites doses.

Rémy Van Liefde
Inspi JDR : Cthulhu

IN MEMORIAM

Jacq
Éditions du Khom-Heïdon
54 F



La fin de la première partie des Chronique des Sept Cités nous avait tous estomaqués. La violence et la folie étaient les seuls vainqueurs de cette très bonne première partie. Pour un peu, on aurait pu croire que la vie s'arrêtait à la dernière page, comme figée dans un rictus horrible et grotesque. Et puis non, l'auteur a décidé de rallumer en nous la flamme de l'espoir. Dans ce quatrième tome, nous retrouvons tous les survivants des tragiques événements des épisodes précédents. Cinq années ont passé, mais les vieilles blessures ne se sont jamais vraiment refermées, pourtant on en vient à espérer. Ou plutôt on en vient à souhaiter que l'espoir puisse renaître. Mydril, la vierge de fer en serait le flambeau. Mais sera-t-elle capable d'assumer cette lourde tâche ? Voilà tout l'argument de ce roman où l'on retrouve l'ambiance si particulière de Samarande et de la truanderie qui sont, autant que les hommes, les protagonistes de l'histoire. Si vous avez aimé le début, vous ne serez pas déçu.

Timbre Poste
Inspi JDR : Nightprowler, AD&D

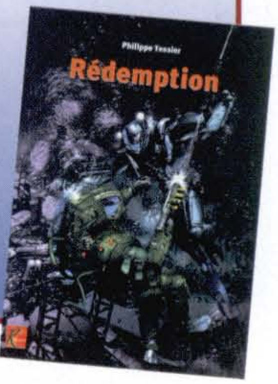
RÉDEMPTION

Philippe Tessier — **Éditions du Khom-Heïdon** — **54 F**

Dans le dur monde de *Polaris*, Len, seulement âgé de 12 ans doit devenir un adulte. La communauté paisible dans laquelle il vit lui réserve une petite surprise pour cet événement et c'est ainsi qu'il quitte sa famille. À partir de là, tout va s'enchaîner très rapidement. Un homme va changer la vie de Len. Un homme envers qui il va nourrir une haine sans aucune comparaison possible. Une haine qui va motiver chaque acte de sa vie. Jusqu'au jour où il le retrouvera...
Philippe Tessier signe là son meilleur roman. Cette incroyable aventure emmène le lecteur jusqu'aux plus hautes sphères de la Piraterie et révèle de nombreux secrets. *Rédemption* est vraiment le livre idéal pour faire découvrir *Polaris* et la richesse de son univers.

Inspi JdR : Polaris

David BENOIT



L'HÉRITAGE DE SAINT LEIBOWITZ

Amen Ier & II
Walter M. Miller
Denoël / Présence du Futur
50 F le volume
142 F le coffret de 3 volumes

Publié en 1960, *Un cantique pour Leibowitz* avait obtenu le prix Hugo, plus haute récompense dans le domaine de la SF. Il aura fallu attendre plus de trente ans pour connaître la suite... peut-être supérieure encore à l'original ! Imaginez un croisement entre *Le Nom de la Rose* et *La Conquête de l'Ouest*, sur fond de retombées atomiques et de civilisation à reconstruire. Au cours des siècles, les moines de l'Abbaye de Leibowitz se sont efforcés de préserver les bribes de savoir rescapées du cataclysme... Nous voici au XXXIIe siècle où l'un d'eux, frère Dent-Noire (un descendant des nomades des plaines) va se retrouver pris dans la lutte qui oppose la papauté aux puissances temporelles de l'époque. Son incroyable équipée à travers tout le continent le conduira à découvrir les plaisirs de la chair, les tentations du pouvoir et son propre peuple d'origine pour finir par acquérir une sagesse toute relative. À la lecture, ces deux tomes se révèlent littéralement pétris d'humanité, d'un réalisme rarement atteint dans la description d'une civilisation post-apo, avec des personnages vibrants de vie, balançant constamment entre le tragique et l'humour. Allez, on peut le dire : c'est un chef-d'oeuvre.

P.Y.
Inspi JDR : Hell on Earth

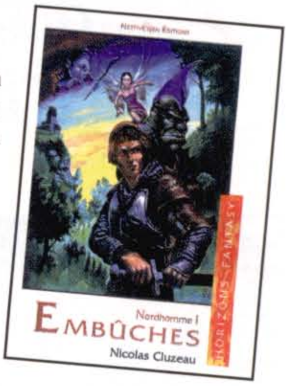




EMBÛCHES

Nordhomme I
Nicolas Cluzeau
Nestiveqnen Éditions
46 F

Chassés de leur monde d'origine, les anciens habitants d'Asgard ont gagné une terre qui n'est pas sans rappeler notre bonne vieille Scandinavie : le Nordhomme. On saute quelques générations pour s'intéresser à sire Starkad, dernier héritier en date du royaume, parti en expédition au sein d'une troupe de chevaliers. Lancé aux trousses de brigands puis séparé de ses compagnons, le jeune prince se trouve bientôt livré à la merci d'un ogre qui lui laisse le choix entre terminer au fond de sa marmite et passer une série d'épreuves pour son compte. Le voici obligé de s'allier avec le chef de ses adversaires : Kholest le Kraëq, un cassetronc, créature magique dotée d'une paire de bras-haches redoutablement efficaces... De la bonne, de la solide fantasy, avec ce qu'il faut de dépaysement et de merveilleux pour accrocher le lecteur (l'aventure au pays des êtres-fées est un modèle du genre). Et comme deux tomes sont annoncés à paraître, l'univers créé pour l'occasion n'a sans doute pas fini de dévoiler toutes ses facettes.



P.Y.
Inspi JDR : AD&D, JRTM

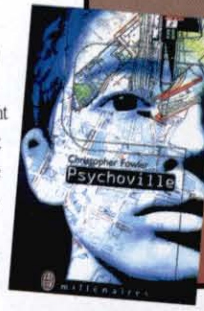
PSYCHOVILLE

Roman fantastique
Écrit par Christopher Fowler
Édité par J'ai Lu / Millénaires
79 F

J'ai Lu inaugure avec ce roman une nouvelle collection intitulée Millénaires, dont le premier titre paru augure plutôt bien de l'avenir. Billy est un jeune garçon réservé qui vit très mal le drame de sa famille. Cette dernière a été expropriée et relogée dans un quartier huppé de la lointaine banlieue londonienne. L'arrivée de cette famille prolétaire déplaît énormément aux habitants de la cité. Pourtant il faut attendre une quinzaine d'années pour que la jolie petite ville soit la proie d'un tueur qui sème la mort et la désolation dans ce qui doit être le paradis des classes riches. Avec ce livre, le maître de jeu dispose d'un excellent PNJ. L'auteur dresse avec minutie le portrait d'un tueur qui peut s'avérer un adversaire difficile. L'histoire peut être reprise afin de livrer un scénario intéressant. *Psychoville* est passionnant, on se laisse captiver par l'auteur. Une vrai réussite.

Olivier Collin

Inspi JDR : Berlin XVIII, Cyberpunk



NEVERWHERE

Roman de Neil Gaiman — **J'ai Lu / Millénaires** — **79F**



Londres, on connaît. Le métro, les pigeons, les taxis, les cabines téléphoniques... Souvenirs de sixième. Mais le Londres «d'en bas», on connaît moins. Le Marquis de Carabas, le Peuple des Égouts, le Marché Flottant... Silence gêné. Alors on reprend. Neil Gaiman, pour son coup d'essai, réalise là un tour de maître. Une cité pas vraiment souterraine, des personnages pas vraiment sains d'esprit, une intrigue pas vraiment conventionnelle... Autant dire que ce premier roman ne ressemble pas vraiment à un premier roman. Le style est très visuel, les scènes surréalistes, les personnages décalés et les rebondissements merveilleusement invraisemblables. Alors qu'il se rendait à un dîner au bras de sa petite amie, un jeune financier londonien télescope la vie tourmentée d'une jeune femme du nom de Porte, qui l'entraîne dans les méandres d'un carnaval souterrain perdu dans le temps. Où il croisera au passage un ange, deux tueurs shakespeariens et autres vampires psychiques... Jusqu'à disparaître du monde réel ! J'en dis pas plus, ça se fait pas. Mais sachez qu'il est bon de lire parfois.

Julien Blondel

Inspi JDR : Château Falkenstein, Changeling



INTERVIEW NEIL GAIMAN

« Mon plaisir, c'est de tout contrôler... même Dieu ! »

Neil Gaiman est loin d'être un inconnu pour qui s'intéresse à la BD anglo-saxonne. Scénariste de *Violent Case*, *Mister Punch* ou *Signal to Noise*, c'est avec les séries *Death* et *SandMan* pour Vertigo qu'il s'impose définitivement dans la catégorie des grands de la BD. Lauréat de nombreux prix pour ses nouvelles, il co-écrit en 1990 le cultissime *De bons présages* avec Terry Pratchett. *Neverwhere*, son premier roman en solo est adapté d'une série télé qu'il a lui-même conçue pour la BBC. Un régal pour les amateurs d'univers fantastiques décalés, de personnages atypiques et d'humour anglais.

Mais Gaiman ne s'arrête pas là, et c'est à plus d'un titre qu'il fait l'actualité en ce moment. Primo : c'est une de ses nouvelles, spécialement écrite pour l'occasion, qui ouvre la 3ème édition de *Vampire*. Secundo, il a scénarisé plusieurs épisodes de la 5ème saison de *Babylon 5*, en cours de diffusion sur nos petits écrans. Et tertio, c'est lui qui signe la préface du très attendu recueil d'illustrations de John Bolton, tout juste paru et qui n'est pas loin de constituer le cadeau de Noël idéal pour tout fan qui se respecte. Autant de bonnes raisons pour interwiewer l'artiste lors de son passage à Paris...

***Backstab :** Pour* Neverwhere*, est-ce la série ou le roman qui a été écrit en premier ?*

Neil Gaiman : La première chose fut le script pour la BBC. Quand ils ont commencé à tourner la série, j'ai été, non pas déçu, mais frustré. Je ne retrouvais pas ce que j'avais créé à l'écran (NDLR : imaginez *La Cité des enfants perdus* tourné façon sitcom AB production et vous aurez une idée du résultat). C'est alors que j'ai décidé d'écrire le roman, avec un résultat qui correspond vraiment à ma vision de départ : le monstre de Londres est un énorme sanglier, bestial avec toutes sortes d'armes plantées sur lui... un monstre dangereux et terrifiant, pas une vache comme dans la série !

***B.** Il était peut-être question de budget ?*

N.G. Oui, c'est sûr, la série a été réalisée pour un peu plus d'un million de livres sterling. Ça ne pouvait pas donner un film hollywoodien. C'est pourquoi j'attends avec impatience ma future collaboration avec Jim Harson Production pour l'adaptation en film. Il y aura ainsi un vrai budget pour le réaliser correctement. Mais rien n'est jamais fait à Hollywood.

***B.** Quelle a été votre première approche pour l'histoire de* Neverwhere *?*

N.G. L'une des choses dont je voulais parler dans *Neverwhere* c'était des personnes marginalisées, des gens rejetés par la société. Vous savez, Londres, depuis les 15-20 dernières années se retrouve avec une très importante population de SDF et de malades mentaux. Et les londoniens ont appris à ne pas les voir. Je ne sais pas si c'est la même chose à Paris, mais maintenant personne ne les voit plus.

***B.** On est pourtant bien loin d'une simple histoire de SDF.*

N.G. Si *Neverwhere* avait été un livre sur les clochards de Londres, une grande partie des lecteurs n'auraient pas suivi. Ils ne se seraient pas sentis concernés.

***B.** D'où l'utilisation d'un univers onirique ?*

N.G. Montrés à travers une métaphore, les gens s'y intéressent, et l'on peut toujours parler des dépossédés, des marginaux... des invisibles. Mais c'est une métaphore. Seulement j'espère que maintenant les gens ne seront plus capables de détourner le regard de ces personnes.

***B.** Vous avez aussi rédigé l'introduction de la 3ème édition de* Vampire.

N.G. Oui, alors là c'est un peu bizarre. À l'origine, cela devait être pour un recueil d'illustrations de *Vampire*. Ils m'avaient demandé d'écrire une nouvelle d'ambiance. Elle s'intitule «Quinze cartes peintes du tarot d'un Vampire», je ne sais pas vraiment ce que ça va donner en tant qu'introduction. J'ai eu quelques petits problèmes avec White Wolf : ils voulaient réécrire ma nouvelle pour qu'elle corresponde mieux à l'univers de leur jeu. J'ai fini par gagner et ils l'ont finalement publiée telle quelle.

***B.** Vous appréciez les JdR ?*

N.G. Je n'ai jamais eu réellement le désir de faire des JdR. Quand j'écris, je vois et contrôle tous mes personnages dans ma tête. Je n'ai jamais réellement apprécié le JdR, je ne peux pas me contenter d'un seul personnage. Mon plaisir c'est de tout contrôler, même Dieu !

***B.** Vous avez aussi écrit la préface du livre de Bolton.*

N.G. Oui, c'était vraiment plaisant ! John et moi, on espère pouvoir retravailler ensemble prochainement. C'est quelque chose que l'on apprécie tous les deux. Mais John est un artiste tellement lent ! Lorsque nous avons travaillé ensemble sur le premier *Book of Magic*, il était tellement enthousiaste qu'il a mis un mois à le faire alors qu'il pensait en mettre trois. Après, il a mis quatre ans à s'en remettre (rires). Au début, je voulais écrire la vérité sur John Bolton et puis je me suis dit que non, ça serait tellement mieux d'essayer d'écrire quelque chose qui aurait pu être l'équivalent d'une de ses toiles. Je l'ai appelé et lui ai lu le texte au téléphone. Puis je lui ai dit : si tu n'aimes pas, je peux toujours écrire que John Bolton est né en 1953... Mais non, il a adoré !

Interview réalisé par Jérôme Martineau, Nikolavitch et Johan Gauthier.



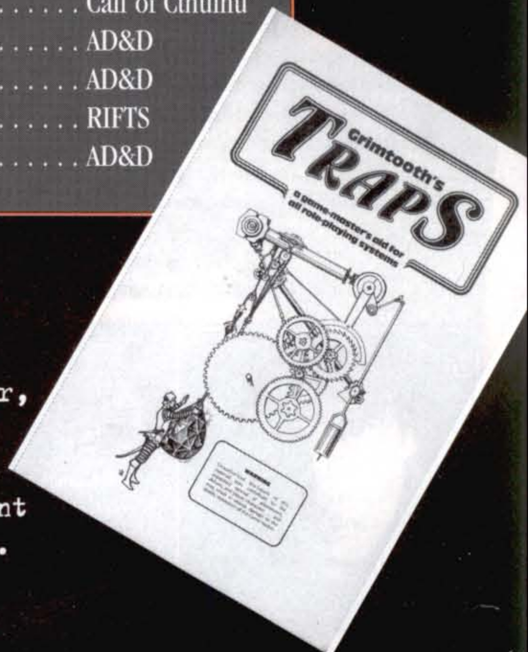
HAUNTED SHADOWS
John Bolton
préface de Neil Gaiman
Halloween Concept
210 F



Cher

Quel est le jeu préféré de votre vendeur le plus ancien ?

Jeux Descartes (Écoles) - Paris	James Bond
Ok ye nechka - Suisse	Call of Cthulhu
Camisole - Limoges	Call of Cthulhu
Labyrinthe - Clermond-Ferrand	James Bond
La Règle du Jeu - Tours	Call of Cthulhu
Jeux du Monde - Toulouse	AD&D
Sortilèges - Nantes	AD&D
Dédale - Bruxelles	RIFTS
Maison D'Élendil - Nancy	AD&D



Grimtooth Traps
Flying Buffalo - 1981
150 Frs
Le meilleur du meilleur, édité par Descartes en 84, les deux sont très épuisés et difficilement trouvables en occasion.

Vivant

NetRunner. Les rumeurs les plus optimistes indiquent que la deuxième extension, *Silent Impact*, devrait peut-être sortir un jour. Pourquoi je vous parle de jeu de cartes? En dehors du fait que je fais ce que je veux, toute personne pour qui le mot "joueur" signifie quelque chose devrait tester *Netrunner*. Garfield est apparemment le seul gars qui sait faire un jeu de cartes et *Netrunner* est son troisième jeu et aussi le plus abouti. Pour ceux que ça intéresse, tous les autres jeux sont des spin-offs ou des mélanges de ces trois-là. Tout ça pour parler de *Mantis*, le fanzine de *Netrunner* qui s'évertue à faire survivre le jeu en France. *Wizards of the Coast* en a super rien à foutre, mais vous pouvez filer un coup de main à Xavier Lavau ou lui commander les premiers numéros au 06 11 18 18 21 ou fx18@club-internet.fr.

Mort-Vivant

Le Grimoire. Depuis 92, une association se défonce pour continuer à faire vivre *Warhammer JdR* en dépit du désintérêt de *Hogshead* et les menaces de *Games Workshop*. Ceux-ci les inondent de lettres leur expliquant que c'est très mal, que ça porte un préjudice terrible à leur société. *Le Grimoire* est l'un des soutiens majeurs de la gamme éditée par *Jeux Descartes*, qui verse des royalties à *Workshop*. Pourquoi ils font chier ? Pour le principe. La sortie de *Sartosa* a déclenché un nouvel assault de *Games Workshop* qui menace de les traîner en justice. À défault, ils extorqueraient bien un peu de sous au *Grimoire*, qui n'en a pas, comme tout zine qui se respecte.

Mort

Hogshead Publishing. Houhou, vous faites quoi ces temps-ci? Au lieu d'être rédacteur en chef de la revue anglaise *Bizarre*, un genre de *Newlook* dark sans le cul, James Wallis ferait mieux de se remettre à écrire ou au moins à publier. Les réalisations de *Hogshead* pour *Warhammer* sont de haute qualité (*l'Agonie du Jour* et *le Nouvel Apocryphe* chez *Descartes*) mais qu'ils lâchent la licence, des tas de gars bien n'attendent que ça.

Échelle de Valeurs

Un enfant pleure, une claque se perd.

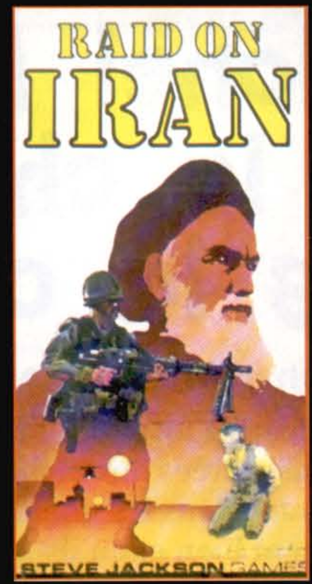
Je veux bien arrêter de mettre une couche à *Games Workshop* à chaque numéro de *Backstab*, ne serait-ce que pour éviter d'être accusé de harcèlement sexuel. Il font rien pour m'aider. Je croyais pouvoir passer à autre chose et hop, ils ressortent *Warhammer 40.000* nouvelle version..Mais bon, d'après ce que je sais, Croc en parle de façon plus qu'apporpriée. Pour le côté thune qui sied à cette rubrique, rien à dire, ils n'ont pas augmenté le prix du jeu. Par contre, eux gagnent PLUS d'argent. Un petit tour d'horizon rapide. Première source d'économie, rassembler tous les bouquins en un seul, c'est moins cher à imprimer. Si vous publiez un truc avec 7 dés au lieu de 15, forcément, ça aide. Les cartes d'équipement, de mission, et les counters, poubelle. Quiz : est-ce que trois gabarits en plastique coûtent plus cher que 11 gabarits en carton? Mmmh. Je laisse tomber les décors parce que je hais les petits palmiers. Et le mieux : "...plus de trente figurines Citadel...". Pas de mensonge, il y en a trente et une, mais avant c'était quatre-vingt....

Backstab : 35 Frs
Casus Belli : 32 Frs
Dragon : 35 Frs
Et alors rien, je me fais super chier, c'est tout.

Vampire 3rd ed : 199F
Vampire 3rd ed, limited Edition : 470 F
Ok, ça vaut le coup, surtout qu'avec les prix habituels, elle aurait dû se retrouver à plus de 600F.

Quel est le magazine que vous vendez le plus ?

Jeux Descartes (Écoles) - Paris	Vae Victis
Ok ye nechka - Suisse	Lotus Noir
Camisole - Limoges	Lotus Noir
Labyrinthe - Clermond-Ferrand	White Dwarf
La Règle du Jeu - Tours	Lotus Noir
Jeux du Monde - Toulouse	White Dwarf
Sortilèges - Nantes	Lotus Noir
Dédale - Bruxelles	Casus Belli
Maison D'Élendil - Nancy	Lotus Noir





C'est la Guerre

Ah, on veut jouer avec moi, hein? Ok. Vous savez, c'est pas facile comme métier. Je croyais avoir des amis, ou au moins des gens qui respectaient mon travail, mais écoutez-bien. Je commence par trouver un jeu qui n'interesse personne et je me mets à tapoter tranquillement ma critique. J'appelle à la rédaction et vlatipa que j'apprends que ces gens se permettent de prendre l'ensemble de la gamme pour en faire un article. *Cheapass Games*, qui ça intéresse, franchement, à part moi? Pour critiquer *Shadowrun 3* ou la dernière extension *In Nomine*, ça, y'a du monde. Mais quand il s'agit de faire du vrai travail de journaliste, c'est Lille en hiver à trois heures du matin. Donc vous vous passerez de mon article sur *Lord of the Fries* et puisque c'est comme ça, c'est la guerre, je déclare un Spécial Jeux Graves. Nous distinguerons deux types de gravitude: Un, les jeux gravement marrants et deux, les jeux graves-graves, également appelés Jeux graves de merde. Il est mine de rien assez difficile de trouver des jeux de la dernière catégorie, bien que nos amis américains portent parfois la liberté d'expression suffisamment loin. Le meilleur exemple est *The Price of Freedom* où les méchants russes envahissent les États-Unis et seront repoussés par des PJ représentatifs de l'américain moyen. C'est chez *West End Games* (1986), et ils se réfugient derrière un prétexte d'humour avancé en comparant PoF à *Paranoïa* et *Ghostbusters*. C'est marqué au début, c'est pas très crédible, des tas de citations donnent un peu envie de vomir. "Better dead than red", "Extremism in the defense of Liberty is NO Vice" ou encore "My country, Right or Wrong". Voilà, voilà, ok, c'est cohérent avec le background, mais dites-moi, dans *Paranoïa*, pourquoi c'était encore des communistes qu'on chassait? *West End* a déposé le bilan et j'aime à penser que quelque part ils ont payé. Pour *Raid on Iran*, on va dire que c'est historique et qu'on ne lui en veut pas d'avoir cru qu'il allait gagner plein d'argent en mettant la tête de Khomeiny sur la pochette (1980).

Après, on a les jeux graves avec du vrai humour. *Pizza Wars* en est un bon exemple. Pour jouer, chacun doit se munir d'une pizza chaude et de cure-dents. Les ingrédients repésentent des armées et les parts des territoires. Les listes d'ingrédients sont très précises et certaines choses sont bannies (oignons, double fromage et sauce à la viande). Le conquérant doit manger le territoire envahi mais c'est pas aussi simple que ça : des tas d'options sont proposées et un background complet est livré avec le second livret, *Imperium*. Mais le top, ça reste *Höl*, édité par *White Wolf* (Black dog), une gigantesque pastiche des mondes fantastiques, entièrement écrit à la main. Si votre épicier vous dit qu'il n'y en a plus, il ment, il en reste assez en stock pour faire une chaîne de l'amitié autour de la calotte polaire.

Un type (une fille) de quatorze ans entre dans votre boutique pour commencer le JdR, que lui conseillez-vous ?

Jeux Descartes (Écoles) - Paris	BASIC
Ok ye nechka - Suisse	Warhammer JdR
Camisole - Limoges	Warhammer JdR
Labyrinthe - Clermont-Ferrand	Warhammer JdR
La Règle du Jeu - Tours	Warhammer JdR
Jeux du Monde - Toulouse	BASIC
Sortilèges - Nantes	BASIC
Dédale - Bruxelles	Warhammer JDR
Maison D'Élendil - Nancy	Warhammer /AD&D

Les boutiques n'avaient le droit qu'à une réponse, à part la Maison d'Élendil qui a insistée. Quasiment toutes ont cité Star Wars, peu conseillé désormais du fait de son arrêt. Oniros arrive en bonne place.

Le Monde du Jeu 98. La seule convention de JdR en France a une fois de plus dépassé toutes les espérances. Encore plus de monde que l'année dernière, plus d'éditeurs et une ambiance de folie. Ok, *Backstab* était déjà chez l'imprimeur ce week-end là, mais c'est pour ça que Monsieur Salade est le plus fort. Il sait que ça sera bien et peut donc traiter de pauvres types ceux qui ne sont pas venus. Ceux qui ont regretté de ne pas être venus l'année dernière seront là cette année; mais les autres, ceux qui croient que les conventions de JdR en France c'est de toute façon de la merde parce qu'ils n'ont pas connu l'Aquaboulevard ou le Fort Faron avant que Toulon ne change de bord? Ils peuvent continuer à jouer les blasés ou commencer à regretter pour l'année prochaine.

Le colonel Moutarde avec le chandelier dans la cuisine !

Ou Comment bien réussir une bonne murder party ?

En tant que conteur de la Camarilla locale, ça fait des semaines que vous vous cassez la tête à tenter d'organiser une soirée convenable. Mais chaque fois c'est la même chose, le bide complet, la foirade dans les grandes largeurs, le zéro absolu. Mais, comme vos joueurs vous aiment bien et qu'ils ne savent pas trop quoi faire un samedi par mois, ils reviennent vous voir, les yeux plein d'espoir, l'air de dire : alors ça va être kiffant ce soir ? Tout le monde n'est pas le petit fils mutant d'Agatha Christie, de Spielberg et d'Hitchcok ! Cependant avec un peu d'imagination et de préparation, Backstab vous propose les recettes absolues pour réussir votre soirée et embarquer tout le monde dans la Quatrième Dimension.

un meurtre sera commis le...

La murder party est un genre à part. Elle s'apparente autant au JdR classique qu'au théâtre d'improvisation, au grandeur nature ou encore au cinéma fantastique. Elle est tout cela à la fois mais sans filet. Pour vous rattraper si la soirée part en torche, pour éviter la descente aux enfers, vos seules armes sont une bonne préparation et une pointe de chance. Maïté vous le dira elle-même : le secret des bonnes recettes, c'est les bons produits. Nous vous présentons ici les quatre éléments qui nous paraissent essentiels. Il s'agit du scénario, du rythme, des personnages et de la logistique. Et pour lier le tout, nous vous donnons en cadeau gratuit quelques trucs éprouvés qui devraient à eux seuls souvent sauver les meubles.

Quoi mettre dans le background ?

Une description physique (pour le costume) et mentale de la personne est nécessaire. Un historique contenant les indices dilués dans des info sans importance peut faire entre quelques dizaines de lignes et quelques pages. Un tableau récapitulatif de la famille et des protagonistes permet d'avoir les idées claires (ça peut être le même pour tout le monde). Une rubrique "ce que vous pensez de Machin" fera aussi l'affaire. Enfin, rajoutez votre numéro de téléphone pour qu'on puisse vous poser des questions. Les perso sont la chose la plus longue à préparer d'une murder party : prévoyez au moins deux à trois heures pour chacun. Si vous en avez vingt-cinq, cela fait dans les soixante heures de boulot. Vous avez intérêt à vous répartir la tâche à plusieurs et à les relire pour les rendre homogènes.

c'est l'histoire d'un mec... qui meurt.

Dans notre numéro 10, Julien "j'aime les moules" Blondel vous donnait quelques conseils pour bien construire un scénar de JdR. La plupart de ses recommandations peuvent être reprises ici moyennant quelques adaptations imposées par le genre. Je vous incite fortement à lire son article ou à le relire (p. 26 à 28). Dans une murder, le scénario va constituer l'ossature de votre soirée. C'est en vous appuyant sur ces ressorts dramatiques que vous allez mener vos joueurs vers la découverte du ou des coupables des différents crimes qui auront eu lieu. Un crime n'est d'ailleurs pas toujours commis pendant la soirée, bien que cela soit souhaitable. La trame de base d'une murder est toujours la même : les joueurs se rencontrent tous dans un lieu clos et résolvent un ou plusieurs mystères en échangeant des informations. Chacun dispose au début de quelques éléments du puzzle ; à lui de tirer les bonnes conclusions des événements pour comprendre ce qui se passe autour de lui.

Les grands classiques du scénario

Pour donner un relief original à votre soirée, il convient d'habiller votre trame d'éléments divers qui vont lui donner une couleur et un style. Nous distingueront plusieurs étapes.

Premièrement, il vous faut d'abord définir qui sont les victimes, qui sont leurs assassins et quels sont les motifs des meurtres. Rien de plus facile. Par exemple, le professeur Jones a été tué par son assistant qui voulait s'attribuer le bénéfice de sa découverte. Autre exemple, le maître chanteur a été tué par son fils, criblé de dettes, qui veut hériter.

Deuxièmement, il faut que cette histoire recèle des coupables potentiels, en imaginant un contexte de crise. Exemple, le professeur Jones trompait sa femme, menaçait son fils de le déshériter, fréquentait des truands pour financer ses expéditions. Il était sur le



point de déterrer le pharaon maudit, protégé depuis des millénaires par une secte d'assassins. Jones avait de plus séduit la fille du chef de la tribu locale dont les yeux verts se confondaient dans ses rêves avec les émeraudes enterrées dans la tombe. Autant vous dire que toutes les personnes citées plus haut pouvaient avoir une bonne raison de le supprimer. Sans parler

Le questionnaire

A la fin de la partie, avant de donner la solution, vous pouvez faire une pause et distribuer un questionnaire pour juger qui a compris et ce que chacun sait à la fin de la soirée. L'essentiel est de donner à chacun l'occasion de formuler des hypothèses et de tirer des faits ses propres conclusions. Après seulement, tout le monde joue la dernière scène. Cela peut aussi vous servir si vous jouez plusieurs fois la même partie à la modifier en fonction des réponses.

du vampire-garou-mage-extraterrestre que les fouilles ont réveillé par hasard ! Vous l'aurez compris, une fois cette étape réalisée le plus dur est fait.

Pour peaufiner, il vous faut en troisième lieu définir



un cadre à votre soirée. Un moment dans le temps et l'espace où tous les protagonistes de cette triste histoire se trouvent rassemblés. Cela va vous permettre de situer l'époque, aujourd'hui, dans mille ans ou le 14 juillet

Homme ou femme

Quand vous écrivez vos perso, prévoyez-en certains transposables d'un sexe à l'autre. En effet, vous n'aurez pas toujours la même proportion de chaque.

Combien ça coûte ?

Les frais de participation sont souhaitables. Au moins cinquante francs sont indispensables. Cela vous permettra d'acheter un minimum de choses et vous assurera que les participants viennent. Quand on a payé, on oublie moins facilement. C'est humain.

1923. Le lieu est important. Favoriser les lieux clos, reculés et isolés où on se rend pour la première fois et qui présentent un mystère. N'ayez pas peur des clichés, un château en Transylvanie, l'ambassade des États-Unis à Moscou pendant la guerre froide, un chalet au sommet des Alpes ou un sous-marin dans le Loch Ness feront parfaitement l'affaire.

Enfin, quatrième et dernier point, vous devez définir l'événement précis qui sera le fil conducteur de la soirée. Les choix sont nombreux, mais la vente aux enchères, la lecture du testament, la partie d'échecs entre deux grands maîtres, la soirée casino ou encore la réception de Noël sont recommandées. Elles vous permettent de donner un élan à l'ensemble en fournissant une raison crédible à la présence prolongée des joueurs en ces lieux.

De telles manifestations permettent aussi de donner des second rôles aux organisateurs. Le notaire, le commissaire-priseur, le père Noël sont autant de rôles centraux que vous vous ferez une joie d'interpréter.

La clef du succès : le punch

Dans une murder party, le rythme est tout. Si la soirée est bien enlevée, c'est gagné, sinon tous vos autres efforts n'auront servi à rien. L'objectif est simple, il ne faut à aucun moment que vos joueurs s'ennuient, se tournent les pouces et commencent à parler d'autre chose. Il faut qu'ils soient dans leur rôle pendant toute la durée du jeu. À ce propos, il vous appartient de définir très précisément la durée de la partie. Trois ou quatre heures est une moyenne tout à fait raisonnable. Prévoyez qu'une partie va durer un nombre d'heures. Ne pensez jamais en terme de début et de fin car il se peut que suite à des retards vous soyez forcé de commencer plus tard ou que les joueurs, particulièrement brillants et inspirés, découvrent assez vite le pot-aux-roses. Pour bien rythmer tout le jeu, il faut que vous sachiez à la minute près ce qui peut se passer. Certains événements se produisent à heure précise et d'autres interviennent pour relancer la machine. L'idéal est de prévoir une scène initiale au cours de laquelle tout le monde est réuni. C'est par exemple le moment de la lecture des premiers paragraphes d'un testament ou de la mise aux enchères du premier objet. Il faut si possible dérouter dès le début les joueurs en les lançant sur une fausse piste ou en les surprenant violemment.

Reprenons notre exemple. Le premier objet vendu est un vase égyptien d'une valeur inestimable (50 balles aux puces) que la moitié de la salle veut acheter parce qu'elle soupçonne le professeur d'avoir planqué ses émeraudes à l'intérieur (c'est dans le background) : vous avez tout intérêt à faire monter les enchères puis à l'adjuger in extremis à une invitée surprise et retardataire qui entrera dans la salle, par une porte arrière, en clamant un tonitruant : "Deux millions !". Alors que tout le monde se retourne pour regarder la nouvelle arrivante, vous flanquez le vase par terre qui se brise en mille morceaux. Maladresse, malveillance ou malédiction ? Votre soirée est lancée. Après ce départ en fanfare, laissez aux joueurs le temps de faire connaissance et introduisez un élément nouveau toutes les dix minutes ou tous les quarts d'heure. Le premier meurtre devra intervenir au bout de la première heure quand l'atmosphère commence à retomber. Une bonne deuxième scène avec des coups de feu sera particulièrement visuelle et bien venue. Arrangez-vous alors pour que la victime ait été le principal suspect au moment de sa mort. L'assassin doit quant à lui avoir été possédé ou sous hypnose pour avoir commis son crime. Cela relancera à coup sûr votre enquête. Le final doit aussi être soigné. Il peut en particulier se conclure par un retournement de situation inattendu. Par exemple, le retour du grand-père, soi-disant mort, qui a monté une mascarade pour voir qui de ses proches

Un système de jeu ? Des armes ? De l'argent ?

Il n'est en général pas nécessaire de prévoir des règles. Si vous y avez recours, choisissez la simplicité type Pierre-Papier-Ciseaux. Évitez à tout prix les dés et autres artifices qui ralentissent l'action. Les armes même factices sont à proscrire. Dans tous les cas à contrôler. Une fouille à l'entrée permet de mettre les joueurs dans l'ambiance. Si vous prévoyez de l'argent, fabriquez vous-même les billets factices et remettez à chacun la somme qui lui revient au début de la soirée.

tenait vraiment à lui et méritait d'hériter de son immense fortune. Il annonce qu'il les déshérite tous et fait don à une œuvre de tout ce qui lui reste. Vous aurez mystifié tout le monde. Quant aux événement secondaires pour meubler entre les grandes scènes, rien de tel qu'une dispute, une lettre qui tombe d'un bouquin, un coup de téléphone ou encore un télégramme pour aguicher les esprits... Souvenez-vous que les joueurs sont curieux, alors jouez-en !



La cour des miracles : vos personnages

En créant les personnages des participants, vous bâtissez le corps même de la murder. Il convient de bichonner chaque individu pour donner à chacun un rôle intéressant dans lequel il puisse s'épanouir. Les personnages sont bien entendu déduits du scénario qui a été écrit. Il est souvent intéressant de taper dans l'archétype. Cela aidera les joueurs débutants à rentrer au mieux dans la peau d'un personnage. Si vous avez un truand, il doit parler fort et s'appeler Massimo Martelli. Vous pouvez mettre des généraux russes en retraite, faire

Je comprends rien à votre psychodrame !!!!!!

Si une ou plusieurs personnes se sentent tout à coup très mal à l'aise ou si vous sentez que certains participants ne s'intègrent absolument pas au jeu, n'hésitez pas à aller leur parler dès que le moindre doute vous effleure. Les murder parties peuvent choquer certaines personnes. Essayez de les mettre à l'aise, faites-les asseoir, expliquez-leur que tout cela n'est qu'un jeu et ne vous énervez pas comme moi. Si elles n'arrivent pas à s'adapter, présentez vos excuses pour le dérangement et virez-les poliment. Sinon, elles risquent de foutre la soirée en l'air. Rassurez-vous c'est rare, mais ça arrive.

Les absents ont toujours tort

Si certains arrivent en retard, n'hésitez pas à les faire entrer en scène plus tard dans la soirée. Comme certains rôles doivent absolument être joués (les coupables par exemple), confiez-les à des gens de confiance. Prévoyez aussi qu'un des organisateurs puisse endosser au dernier moment la personnalité d'un absent majeur. Aussi prévoyez toujours au moins un organisateur sans rôle précis qui jouera un domestique au pire des cas et servira de bouche-trou.

venir des profs en ésotérisme, des artistes farfelus ou Dieu sait quoi d'autre. Dans les choses indispensables à savoir sur les perso, il faut que les feuilles et le background parviennent suffisamment tôt à leur destinataire pour leur laisser le temps de se retourner. Un délai de deux semaines semble raisonnable, il vous permettra d'exiger des joueurs certains efforts de déguisement. Ajouter à la description des perso des détails de costume ou d'accessoire. Les filles sont particulièrement friandes de déguisement. Vous les attirez d'autant plus si votre soirée se passe à la belle époque des "années folles" et du charleston. Lors de la création de perso, prévoyez des groupes avec des histoires en commun : les étudiants du professeur, la famille du défunt, les copains... L'important est de souder les moins débrouillards entre eux et de donner aux plus timides un groupe auquel ils puissent s'intégrer. Il est assez important que personne ne sache qui est organisateur et qui ne l'est pas. Cela ménage le suspense et l'ambiance. Ainsi, à l'exception de deux ou trois rôles, vous avez intérêt à avoir des taupes dans le public. Cela vous servira



à distiller des informations en cours de partie d'une manière invisible. Vous pourrez aussi supprimer en pleine partie l'un de vos compères sans priver l'un des participants de la vie et donc du jeu pour le reste de la partie. Gardez à l'esprit qu'un compère permet, s'il n'est pas découvert, de rendre crédible certains tours simples mais impressionnants. Pourquoi ne pas faire de l'un d'eux un voyant ou vous essayer à la lecture de pensées ?

Le timing

Constituez-vous un planning des événement où vous noterez à l'avance par tranche de dix minutes ce qui devrait se passer. Ainsi vous pouvez contrôler à tout moment où en sont les joueurs. S'ils lambinent, à vous d'accélérer le rythme ; s'ils sont trop en avance, à vous de freiner la cadence en leur collant une fausse piste ou une scène d'action qui va les embrouiller un peu.



Les contingences matérielles

Pour la salle, tout peut convenir. L'idéal étant généralement de disposer d'une enfilade de pièces. L'une d'elle est la salle commune dans laquelle tout le monde se retrouve alors que les autres, plus petites, permettent tous les conciliabules. Pour ce qui est du décor, quelques efforts fournissent parfois des effets très impressionnants. Ainsi, mettre des nappes sur toutes les tables, déplacer les plantes vertes et cacher les objets trop modernes suffira sûrement. Pensez surtout à prévoir une musique d'ambiance et un ou deux éléments caractéristiques. Du thé à la menthe fera l'affaire si vous avez une histoire

Qui est qui ?

Un super truc pour aider à la bonne marche de la soirée est de prendre chacun des arrivants en photo à son arrivée, puis d'afficher avec le nom de chacun tous les clichés dans la pièce commune. De même, s'il y a un défunt, un portrait de lui serait nécessaire. Il peut être envoyé avec la convocation à la soirée avec le background ou bien accroché sur les lieux.

qui a, de près ou de loin, relation avec l'Égypte. Rien n'est en fait plus simple que de faire de la majorité des intérieurs le lieu d'un *Cthulhu*, d'un *James Bond* ou d'un *Vampire*. Pensez aux détails. Enlevez les miroirs, retournez les croix, fermez les volets... Tout ce qui sort de l'ordinaire est bon à prendre. Faites attention aux bougies, elles produisent d'excellents effets mais sont dangereuses, surtout s'il y a de l'action. Prévoyez un extincteur. Pour la bouffe, ne vous donnez pas un mal de chien. Les joueurs sont là pour l'intrigue, pas pour dîner. Le mieux, si vous avez quelques moyens, est de prévoir un buffet avec des choses à grignoter. Une autre bonne formule est le gâteau d'anniversaire. Il vous permet de plus de donner à l'un des personnages un intérêt particulier. Le premier meurtre peut aussi avoir été un empoisonnement, l'un des convives s'écroulant à la troisième bouchée. Si vous avez bien goupillé votre affaire, il se peut que dix ou douze personnes aient touché l'assiette qui contenait le morceau empoisonné. L'une d'elles doit avoir versé le poison discrètement. Mais laquelle ? Votre enquête peut commencer. Pour ce qui est du matériel, vous avez intérêt à vous procurer de beaux objets pour faire crédible. Si vous avez besoin d'éléments antiques, n'hésitez pas à contacter une agence de voyage ou même les consulats

L'imprévu c'est prévu

Si vous avez une grosse misère, par exemple, vous lâchez le vase pour le briser et il rebondit connement sur le sol, il ne vous reste plus qu'à improviser. Dans le cas précédent, je vous conseille de sauter dessus à pieds joints ou de le refaire tomber en le ramassant. Ayez toutes les audaces, vous n'avez pas le choix.

de pays comme la Grèce, la Turquie ou l'Égypte. Ils pourront vous prêter des photos, des posters et même parfois plus. Ces services sont particulièrement serviables si vous leur présentez bien la chose. Parlez de "théâtre d'improvisation" et de "soirée culturelle sur le thème de leur pays et de l'Histoire". D'habitude ça passe bien. Ensuite, n'oubliez pas de rapporter en bon état et rapidement tous les objets prêtés.

Les cinq dernières minutes...

Quand la soirée va arriver à son terme, au moment du coup de théâtre final, vous vous devez d'apporter des réponses aux participants. Si votre fin repose sur un *deus ex machina*, c'est-à-dire un intervenant providentiel qui n'apparaît qu'à la fin de l'histoire, ce sera lui qui expliquera tout. Si ce n'est pas le cas, le plus simple est encore d'avoir prévu un document relatant toute l'histoire, en une ou deux pages, qui explique les faits et donne les noms des coupables véritables. Si par exemple votre soirée comportait une partie procès, les joueurs apprennent s'ils ont fait



décapiter la bonne personne et s'ils ont compris ce qui s'était vraiment passé avec le chandelier dans la cuisine. Si les coupables n'ont pas été arrêtés et s'ils ont mystifié tout le monde, ce n'est pas grave. L'essentiel est que les participants aient passé une bonne soirée. Si vous jouez plusieurs fois la partie, vous constaterez que c'est à chaque fois différent. Comme vous ne pouvez tout prévoir, souvenez-vous simplement d'une chose : à part vous, personne ne se doute de ce qui va se passer, vous pouvez donc tout changer au dernier moment pour sauver votre histoire. N'hésitez pas à vous adapter pour que tout le monde s'amuse !

Timbre Poste

Visuels aimablement fournis par la Camarilla française

Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez une de ces figurines !

ecevez chez vous les 6 prochains numéros de **BACKSTAB**
votre figurine cadeau au choix au prix de 175 Francs France
DOM TOM uniquement, soit un numéro gratuit!

ONNEMENT ÉTRANGER:

00 FF/One year subscription 40 $ US.



1 figurine
+ 6 n°
de Backstab
+ 25 F
d'économie



CADEAU : A



CADEAU : B



Photos aimablement fournies par la société Rackham.

CADEAU : C

Avec ce bulletin je peux m'abonner à **Backstab**.
Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.
Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à :
Backstab 7, rue de Paradis 75010 PARIS FRANCE

MON ABONNEMENT ET MA FIGURINE

☐ **OUI, je m'abonne .... 175 F (ou 200 FF pour l'étranger)**

et je choisis mon cadeau : A B C

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Age :

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS12

Les bons cons pour être un bo

D'un côté, Francis invite ses potes pour une soirée foot. De l'autre, Alfred le majordome prépare la partou... euh, la réception mondaine de l'ambassadeur. On passe de la bière au champagne, des chips aux petits fours et des Josianes aux jolies Chinoises en robe fleurie. Bref, rien à voir. Du moins en apparence. Car en coulisse, Francis et Alfred mettent les bouchées doubles pour que leurs invités ne manquent
de rien. Pour le jeu de rôles, c'est exactement la même chose : la tour de Monrochédor doit arriver quand il faut, les Chinoises être jolies et le Racing Club de Grampignon gagner à la fin. Pas facile, hein ? Ami meneur de jeu, ces conseils sont pour toi!

Alors ça tu vois, c'est un dé à vingt faces

Faire plaisir à ses joueurs, c'est bien, mais encore faut-il qu'il y en ait... D'où le devoir d'initiation du MJ. Rappelons aux Têtes Bien Pensantes que le terme "initiation" désigne la première partie d'un joueur, et non un parcours du combattant nocturne semé d'incantations sataniques et de sacrifices humains dans les cimetières (et re-vlan). L'initiation est l'occasion pour le MJ de faire partager sa passion et d'enseigner les bons réflexes ludiques. Choisissez un système de jeu aussi abordable que possible, créez des

● ● ●

Moi Grand Gourou, toi Mireille Dumas

Mettons des points sur les hics. Si je préfère le terme de "meneur de jeu" à celui de "maître", c'est parce qu'il me semble plus approprié et moins grandiloquent. Le meneur de jeu n'est pas un maître. Sa fonction est peut-être plus importante que celle des autres joueurs, mais elle ne doit pas faire de lui un tyran ou une cible pour journalistes à deux balles (et vlan). Le MJ a pour rôle de préparer, de construire, de décrire et de gérer l'histoire que vont vivre les personnages. Contrairement aux idées reçues, le MJ n'est pas forcément le seul à connaître l'univers et les règles du jeu qu'il propose. Rien n'empêche un joueur de maîtriser parfaitement le système de jeu, mais il est bien sûr préférable que certains secrets restent exclusivement dans la popoche du MJ, à côté des rebondissements du scénario du jour. Cela étant dit, le MJ a quand même un peu plus de responsabilités que ses camarades de jeu. Et il est même pas payé plus cher.

Dallas, ton système aussi est impitoyable

La première obligation du MJ, c'est de connaître l'univers qu'il va présenter à ses joueurs. Ça paraît normal, mais ça implique du MJ qu'il décortique la description du monde, appréhende l'esprit du jeu, comprenne le fonctionnement du système et mémorise un certain nombre de paramètres importants, tels que les forces en présence, les optiques de jeu, etc. Nous sommes bien d'accord, le MJ ne doit pas apprendre "par cœur" les mille et un détails du jeu. L'important est de suffisamment bien maîtriser le système et l'ambiance du monde pour les faire partager aux joueurs et assumer la fonction "d'arbitre", si importante lors des parties. Plus que celui qui décide, le MJ est le joueur qui interprète et qui statue. On ne lui demande pas de pouvoir réciter les cinquante-trois règles optionnelles du combat d'armures biomécaniques en orbite basse, mais juste d'être capable de gérer ce genre de situation. Et pour cela, une petite modification des règles vaut généralement mieux que deux heures de discussions enflammées autour du manuel. Avis aux râleurs.

Histoire sans faim et petits creux

Toujours au chapitre "préparation", le MJ doit élaborer le scénario qu'il souhaite faire vivre aux personnages. Certains se contentent de deux noms griffonnés sur une feuille volante, d'autres pondent systématiquement dix pages de descriptions, de plans et de parchemins qu'ils vieillis-



eils de Francis
n meneur de jeu

sent à la flamme d'un briquet... Aucune de ces techniques n'est meilleure que l'autre, du moment que le résultat est efficace. Et pour être efficace, un scénario doit prendre en compte certains éléments que je vous invite à réviser en lisant les excellents (hum... modeste en plus) conseils de Francis du n° 10. En résumé, les trois points essentiels sont : l'intérêt de l'intrigue pour les personnages, la richesse des scènes et des situations proposées et une idée plus ou moins précise des tenants et aboutissants de l'histoire (qui fait quoi, pourquoi, quand et tout ça). Pour éviter les répétitions, voici quelques conseils spécialement conçus pour les MJ qui connaissent déjà bien leurs joueurs, et les personnages qui vont avec.

- L'intérêt de connaître, quand on fait du scénario, c'est d'utiliser ce qu'on sait pour préparer et orienter les événements à venir. Quels que soient les personnages qu'ils incarnent, certains joueurs attendent invariablement d'une partie qu'elle leur offre de l'ambiance, du roleplay, de l'action, de l'exotisme, etc. Un MJ habitué à ses joueurs pourra ainsi éviter de proposer un "Porte-Monstres-Trésor" à des amateurs d'ambiance et d'intrigues bien tordues. Ne négligez pas les goûts de vos joueurs, car le dynamisme d'une table dépend essentiellement de l'intérêt que les participants portent à votre scénario.
- Dans la même veine, le profil des personnages gagne à être pris en compte lors de la conception du scénario. Par profil, on entend compétences, motivations, caractère, réactions courantes, petits secrets, actions passées, ennemis ou alliés. Il n'est pas conseillé d'axer une intrigue sur un personnage unique ou sur une force/faiblesse du groupe, mais plutôt de mettre en scène une personnalité connue, de compter sur une réaction du groupe ou de prévoir une situation dont il pourra facilement (ou au contraire, absolument pas) se sortir.
- Par extension, vous gagnerez à tirer leçon des parties jouées avec un groupe. Si vous avez senti vos joueurs déçus par une scène ou par le thème même d'un scénario, il est inutile de réitérer l'expérience "juste pour voir". Par contre, si les joueurs ont ouvert de grands yeux lors d'une investigation souterraine, d'une poursuite effrénée ou d'une rencontre avec un PNJ, n'hésitez pas à orienter vos futures parties dans ce sens. Attention, si trop d'impôt tue l'impôt, il en va de même pour le contenu d'un scénario. À force de trop ramener sa fraise, le Super PNJ Trop Cool Que Les Joueurs Adorent risque tôt ou tard de vous attirer les grosses vannes bien cassantes qui vont bien. Gardez à l'esprit que le rôle du MJ est d'innover et de faire plaisir, quitte à frustrer un jour pour mieux satisfaire le lendemain.

Alors vous êtes dans une auberge...

Une fois prêt, le MJ s'installe derrière son écran, prend une grosse inspiration et... c'est là que les choses se corsent. À la fois conteur, guide et arbitre de la partie, le MJ doit remplir les quatre fonctions majeures que sont la narration, l'animation des PNJ, la gestion technique et l'improvisation. La narration comprend la description du décor et des événements. Un bon MJ doit permettre aux joueurs de visualiser ce qu'il décrit, en étant à la fois précis et évocateur. La règle d'or est la simplicité. Pour les scènes d'action, c'est différent. Les joueurs ont besoin d'un maximum d'informations pour se faire une idée précise de la situation et choisir la meilleure option pour leur personnage. Si quelques mots suffisent pour décrire une ruelle déserte, un petit plan ne sera pas superflu en cas d'attaque surprise. De même, la description d'un personnage ne doit pas forcément s'attarder sur chaque pli de sa superbe veste de soie sauvage aux reflets mauves...

Eh les gars, qu'est-ce que j'vous sers ?

Après avoir décrit les protagonistes de son scénario, le MJ doit aussi les incarner de façon crédible. Le dialogue entre PJ et PNJ est essentiel, car il consolide le lien entre les joueurs et l'intrigue du MJ. Quel qu'il soit, un PNJ doit toujours être considéré comme un personnage à part entière. On a trop tendance à réduire les PNJ mineurs à une caricature de l'aubergiste, tablier de cuir et grosse voix bourrue. *A fortiori*, plus les PNJ sont importants, plus leur caractère et leur façon de parler doivent être approfondis. L'idéal est qu'on reconnaisse un personnage à sa façon de parler, à ses répliques, à ses réactions. Cet enrichissement a pour but de familiariser les personnages avec les intervenants de vos scénarios et d'établir une sorte de lien "émotionnel" (know your enemy, qui aime bien châtie bien, etc.).

• • •

personnages adaptés au caractère et aux envies de chaque participant, encouragez les joueurs à prendre des initiatives et veillez à bien camper l'ambiance magique qui fait tout le sel du JdR. Un bon scénario d'initiation doit être à la fois simple, court et complet. Une intrigue basique, un petit combat, quelques indices cachés et deux ou trois PNJ marquants feront des merveilles. L'essentiel est que les nouveaux joueurs découvrent, comprennent et s'amusent.





Toi, tu vas là !

Plus que le manque d'originalité, la maladresse technique et la pauvreté des scénarios, il est un défaut qui a le don de vraiment énerver les joueurs. Le dirigisme, ennemi numéro un de la motivation, est une pratique à proscrire à tout prix. Attention, être dirigiste, ce n'est pas forcément "imposer" un événement. Si une bombe doit exploser, elle le fera. Par contre, si le groupe fait tout pour contrer cette échéance, eh ben ça pétera pas. J'en vois qui sourient... Au risque de me faire des ennemis, sachez que le dirigisme c'est aussi tripler le nombre de monstres pour forcer le groupe à battre en retraite, optimiser le système pour rendre un PNJ indestructible, cacher la clef au fond d'un puits que les personnages n'ont aucune chance de trouver sans "the" indice, truquer les dés en sa faveur, ramener à la vie un PNJ majeur, etc. Utilisé à l'encontre des actions du groupe, tout ce qui comporte un tantinet de mauvaise foi peut être considéré comme dirigiste.
Eh ouais.

Critique super majeure double dégâts

En marge du côté descriptif et de la narration, le MJ doit s'occuper de la gestion technique et de l'arbitrage des conflits. C'est lui qui propose la "solution de tir" qu'il juge la plus appropriée à chaque action, en choisissant le type de jet à effectuer pour la résoudre. Si certaines actions sont évidentes, d'autres peuvent poser quelques problèmes et susciter la polémique si chère aux "grandes gueules" du JdR. Ah non, c'est pas cette compétence-là ! Eh, j'ai trois dés, pas deux ! Quel que soit le cas de figure, la voix du MJ doit toujours être prépondérante. Comme au foot, le MJ n'a pas forcément raison mais doit user de sa fonction d'arbitre pour assurer la bonne marche d'une partie. Une décision peut changer d'une séance à l'autre, après discussion et relecture des règles, mais elle doit toujours être prise le plus rapidement possible en cours de jeu. Un choix discutable, mais rapide, vaut cent fois mieux qu'une heure de palabres inutiles.

Alors en fait, le méchant n'est pas mort

La dernière fonction du MJ est liée à la gestion de l'intrigue et à l'improvisation. Si tout est plus ou moins clair sur le papier avant la partie, il arrive que les actions des personnages fassent dévier le cours du scénario et amènent à des situations qui, bien qu'inattendues, devront forcément être prises en compte. On distingue trois cas d'improvisation.

Tout d'abord, l'enchaînement des scènes. Que se passe-t-il juste après un combat ? Comment passer de la fouille d'un appartement à la rencontre d'un PNJ ? À quel moment introduire la révélation qui va bien ? L'enchaînement est le nerf du scénario, en ce sens qu'il impose le rythme, qu'il développe les facettes de l'intrigue et qu'il tient en haleine joueurs et personnages. En fonction des scènes, l'enchaînement pourra être prédéfini ou guidé par les actions du groupe, mais devra toujours allier fluidité et crédibilité.

Comme on le sait, les joueurs ont le don de provoquer des situations totalement inattendues, d'où l'importance de l'improvisation pure. Oh le joli mot ! On entend par là une façon de gérer les imprévus et surtout de répondre aux initiatives du groupe. L'enquête sort de ses gonds, les PJ décident de se faire plaisir (voyage, attaque de banque, virée nocturne), un personnage part seul... Quelle que soit la ligne directrice du scénario, tenez toujours compte des envies des personnages. Il n'y a rien de plus frustrant qu'un MJ qui coupe ses joueurs dans leur élan sous prétexte que "ça n'a rien à voir avec le scénar". Improvisez, même sommairement, et n'oubliez pas que tout est possible.

Le dernier point concerne les impasses dans lesquelles le groupe se fourvoie régulièrement. Comme pour les scènes d'improvisation, la sortie d'impasse doit être gérée avec souplesse et imagination. Le fait que le groupe se trompe ne vous donne ni le droit de suspendre la narration, ni celui de fusiller le scénario de manière invraisemblable. C'est là qu'on fait la différence entre intrigue et scénario. L'intrigue, c'est la base. Le scénario, c'est la somme des événements vécus et provoqués par les personnages. Si le groupe s'abîme dans une fausse piste, tue volontairement le PNJ indispensable ou refuse le contrat qu'on lui propose, et bien soit. Ça n'empêchera pas les PNJ d'agir. Vous disposez de toutes sortes de moyens pour relancer l'intrigue : poussez les méchants aux basques des personnages "qui en savent déjà trop", mettez en scène un événement spectaculaire "juste sous leurs yeux", remplacez le PNJ perdu par un proche aux motivations légèrement différentes, jouez sur un souvenir, un effet magique, une enquête parallèle des autorités, etc. Si vous tenez à votre scénario, construisez une déviation "réaliste" pour permettre aux personnages de s'impliquer de nouveau. Sinon, suivez-les dans leur délire de contradiction et improvisez des événements à la hauteur de leurs attentes (quitte à leur en mettre plein les dents pour les punir).

Julien Blondel

J'en prends un pour taper sur l'autre ?

On l'oublie souvent, mais le MJ est également responsable de la tenue de sa table, c'est-à-dire de celle des joueurs. Ne faites pas les innocents, il arrive trop souvent que deux joueurs se fassent la gueule ou changent le comportement de leur personnage pour se venger d'une remarque, d'un coup bas ou d'une gaminerie du même tonneau. Le JdR est un jeu de société. Le MJ doit veiller à maintenir le calme et la "discipline", à préserver le temps de parole de chaque joueur, à gérer les conflits internes et à éviter que les différents "humains" n'influencent les actions des personnages. Quitte à casser l'ambiance, il n'est jamais inutile d'embrayer sur une scène susceptible de calmer les esprits, de faire intervenir une grande gueule de PNJ ou de faire un petit break "soyez cool, les gars". Si vous êtes grand et fort, vous pouvez même essayer le triple coup de boule. Ça marche pas mal aussi.

ANNONCES CLASSÉES ANNONCES CLASSÉES

GRAND CONCOURS POLARIS

Les terribles créatures du Culte du Trident se développent en ce moment même sur votre table de nuit et vous vous demandez, à raison, à quoi vont-elle bien pouvoir servir ?

C'est très simple !!! Le Culte du Trident recrute de puissants généticiens et seule votre capacité à faire évoluer vos hybrides trouve grâce à leurs yeux.

Pour participer à ce **GRAND CONCOURS** il vous suffit de récupérer dans votre verre **LE PLUS GRAND DE VOS HYBRIDES**, le laisser sécher sur une feuille de papier blanc et nous l'envoyer à la rédaction.
Le plus gros hybride rapportera à son créateur un superbe cadeau : le kit pour débuter à **POLARIS**.

Merci les hybrides!!!

LES PRIX

- **1er prix : Polaris 2ème édition, l'Écran, la Carte du Fond des Océans et le T-Shirt**
- **2e prix : Polaris 2ème édition et le T-Shirt**
- **3e au 5e prix : Un T-Shirt Polaris**

BON À DÉCOUPER ET À RENVOYER À :
Backstab Concours Polaris
7 Rue de Paradis 75010 Paris, France

Nom : .... **Prénom :** ....
Adresse : ....
Ville : .... **Code postal :** ....
Pays : ....

L'Opus Dei

voyage dans l'univers de la sainte Mafia



Avec ses quelques quatre-vingts mille membres de plus de quatre-vingts sept nationalités, l'Œuvre de Dieu est l'une des sociétés secrètes les plus puissantes du monde. Très proche de Jean-Paul II, elle contrôlerait même le Vatican. Mystères et occultisme à volonté, voilà de quoi alimenter plus de scénarios qu'on ne saurait en écrire.

L'église en danger

Tout d'abord, plantons un peu le décor. Imaginez-vous en Espagne, dans les années 1920. La vie n'est pas très drôle, vu que c'est la guerre civile, or une guerre, c'est rarement drôle. Surtout pour les religieux qui sont persécutés par les partisans du marxisme. Des dizaines de prêtres se font assassiner dans leurs églises, les religieuses sont massacrées dans leurs couvents ; on n'est plus en sécurité nulle part. Autant dire que le climat est plutôt anticlérical. Et de manière générale, la religion catholique est en perte d'influence un peu partout en Europe, à l'époque.

Au milieu de cette pagaille générale, un jeune homme aux idées claires surgit de l'ombre, tel Zorro, son compatriote. C'est le jeune abbé aragonais Josemaria Escribà de Balaguer. Il fonde, en 1928, l'Opus Dei (Œuvre de Dieu), histoire de donner un nouveau souffle à sa religion.

Le principe est simple : devenir un Saint en continuant à mener sa vie de chaudronnier, banquier, taxidermiste, etc. Plus discret qu'en portant la soutane, c'est un moyen comme un autre d'être religieux sans se faire crever par les révolutionnaires. Et, comble de modernité, une section féminine est créée en 1930. Rendez-vous compte, alors que les femmes n'ont pas le droit de vote en France, elles peuvent déjà être membres de l'Opus Dei. Quelle chance !

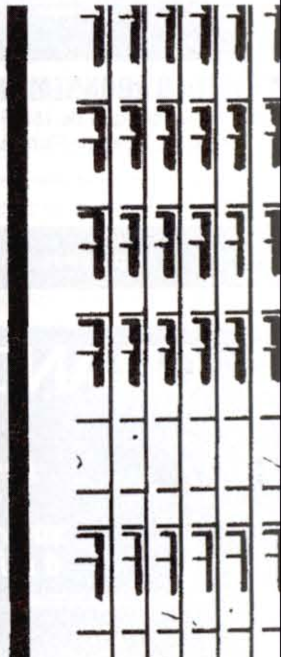
Une journée ordinaire chez les opusiens

Le matin, il se lève (tôt) et baise le sol poitrine contre terre, comme le pape quand il descend d'avion. Puis, la messe quotidienne, deux prières d'au moins trente minutes, matin et soir, sans oublier des moments de recueillement intérieur, brefs et nombreux tout au long de la journée. Ajouter à cela une confession hebdomadaire, et quelques retraites pour se retrouver un peu. Laisser mijoter. Recommencer chaque jour que Dieu fait. C'est un peu contraignant, mais c'est la recette de la sainteté selon Josemaria Escrivà de Balaguer.

Inspi INS/MV

Le congrès électif s'est réuni en conclave à la mort du Prélat, afin d'élire son successeur. Un groupe de Démons, camouflés en prêtres, est investi de la mission de donner le change et de faire élire le candidat du Prince-Démon qui les a convoqués. Vous pouvez également imaginer le scénario inverse, à savoir que votre groupe d'Anges doit déjouer le complot ourdi par le Mal.

Autre scénario pour un groupe de Démons : envoyés de nuit en mission bidon, dans leur camionnette de réparation électrique, ils tombent en rade sur une route de campagne, proche des fesses du monde. Ils se rabattent sur une pauvre auberge. Celle-ci s'avère être un centre Opus Dei plein de fanatiques. Quand les joueurs s'en rendent compte, ils planifient un subtil carnage, et découvrent un dépôt ou une fabrique d'armes pour soutenir une guerre sainte.





Pour la petite histoire

Renflouez le vatican !

Ces nouveaux moines laïques, soldats de Dieu dans le monde moderne, sont une aubaine pour le Vatican. Ceux-là ne seront pas coupés du monde, puisqu'ils vivent dedans. Ils ont même le droit d'avoir un travail, une femme et des enfants, comme les gens normaux. La seule différence, c'est qu'ils vivent dans le but de devenir des saints et saintes. Et le chemin est dur.
Pour y arriver, les membres ont un livre de chevet : "Camino" (Chemin), qui contient 999 pensées du père fondateur. On peut y lire par exemple : "Il faut entreprendre une croisade de virilité et de pureté qui contrecarre et anéantisse le travail destructeur de ceux qui tiennent l'homme pour une bête. Et cette croisade est votre œuvre". La tâche n'est pas mince.
Quelques centres sont fondés, comme ceux de Paris, Toulouse et Marseille en France. Pour s'étendre, l'organisation envoie des membres dans une ville encore vierge. Ils ont pour mission de s'y faire des amis qu'ils invitent à des discussions chez eux, style réunions Tupperware, avec cake, citronnade et tout. Les brebis égarées entendent parler de l'amour de Dieu et tous ces arguments de la propagande habituelle. Quand l'un d'entre eux est ferré, on le met au parfum de l'Opus Dei et de la vocation qu'il a à devenir un Saint. S'il ne trouve pas ça trop bizarre, il "siffle". C'est l'expression consacrée pour signifier qu'on adhère à l'idéal de l'Opus Dei.
Mais en y regardant de plus près, on s'aperçoit qu'il y a une certaine présélection. On ne prend pas n'importe qui. L'Œuvre, pas folle, a une certaine prédisposition pour les jeunes étudiants brillants, voués à une carrière qui ne l'est pas moins. Moralité : à la différence des clercs traditionnels qui n'ont rien à eux qu'une vieille soutane mitée, les nouveaux Templiers du XXème siècle, eux, ont un beau costume trois pièces italien avec chaussures compatriotes. L'Opus Dei laisse les pauvres à l'abbé Pierre et prend le dessus du panier. Une vision plus élitiste du "miles christi". Ils ont des responsabilités, de l'argent et donc de l'influence. Conséquence logique : le Vatican, grande maison de repos pour vieux Saint-hommes, se fait mettre le grappin dessus. Le Pape, et toute sa curie avec, remettent un pied dans le jeu palpitant des affaires et du pouvoir, comme au bon vieux temps des Croisades.

La toile du réseau

Très modeste au départ, l'organisation s'est développée, passant de quelques milliers dans les années 20, à soixante mille en 1975 à la mort du fondateur, et près de quatre-vingts mille aujourd'hui. Il faut compter mille quatre cents membres en France où l'importance de l'Œuvre est moindre qu'en Italie (six mille membres) et surtout qu'en Espagne, pays d'origine (vingt mille membres).
Comme la Pieuvre italienne, cette société secrète est archi-hiérarchisée. La structure est pyramidale et le principe de base est le secret : les membres de la base ne sont pas au courant de ce qui se trame plus haut. A la tête, le Prélat, élu à vie par un congrès, commande à l'aide des Conseils, aux fonctions diverses. En dessous, tout une nomenclature de grades qui supposent une implication plus ou moins importante (voir encadré ci-contre).
Pour assurer un meilleur encadrement (il ne faut pas laisser les brebis errer au hasard des pâturages), il existe une importante infrastructure. Elle se compose de nombreuses fondations et associations variées : centres de formation professionnelle, foyers d'étudiants (style YMCA, mais en moins *Village People*), écoles d'hôtellerie, etc. Officiellement, l'appartenance à l'Opus Dei n'est pas un secret. Mais ces différentes annexes de l'organisation ne s'affichent pas non plus en tant que telles.

Le joyau de la collection est l'Université de Navarre à Pampelune, créée en 1952. Sur un campus à faire pâlir Le Nôtre et ses jardins de Versailles, on compte environ un professeur pour dix élèves, ceux-ci étudiant avec des moyens matériels et technologiques énormes. Sont-ils endoctrinés ? "Pas du tout", répond le recteur de l'université. Avouez qu'une autre réponse aurait été décevante...

Mauvaises fréquentations

Escrivà, le fondateur, traumatisé par les violences marxistes de sa jeunesse, est violemment anticommuniste. Un ancien proche du Padre relate la sympathie que celui-ci éprouvait à l'égard d'Hitler, qu'il voyait comme un croisé s'élevant contre le marxisme. Il aurait sauvé le christianisme en Espagne en aidant Franco à gagner la guerre civile. D'ailleurs, plusieurs ministres du Général, ainsi que les précepteurs du jeune Juan Carlos, ne cachent pas leur appartenance à l'Opus Dei.
En France aussi, l'Opus Dei a cultivé les bons sentiments à son égard, surnommée récemment encore "la Sainte Mafia" ou "la franc-maçonnerie blanche". Elle tente aujourd'hui, conseillers en communication à l'appui, de se forger une nouvelle image plus propre, plus sympa, et surtout moins facho. Mais ce n'est pas facile et on est rattrappé par son passé. L'Opus traîne par exemple un boulet de la conscience comme la Trêve de Dieu, violent groupuscule anti-avortement, spécialisé dans les coups d'éclats commando. Bien entendu, même s'ils se réclament de l'Opus Dei, elle ne les connaît pas. Un peu trop de publicité.

Au vatican non plus, l'argent n'a pas d'odeur

Tandis qu'une manche trempe dans les histoires louches d'extrême droite, c'est plutôt par les scandales



Inspi pour du Cthulhu un peu tardif

Vous pouvez jouer un peu avant 1928, vos joueurs sont des proches de Josemaria Escrivà de Balaguer.
Ils sont chargés par leur ami d'effectuer un voyage préliminaire en Afrique/Amérique du Sud, en vue de l'installation d'un centre de l'Opus Dei.
Comme toujours, magie noire, cannibalisme et Profonds seront au rendez-vous.

Pour la petite histoire

Généalogie de la Sainte Famille

Les numéraires : c'est l'élite des troupes. Ils vivent dans les centres de l'Œuvre, clercs et laïques. Ils ont fait vœu de célibat et consacrent leur vie à Dieu, notamment par la formation des nouveaux membres.

Les surnuméraires : le plus gros des troupes. Eux aussi consacrent leur vie à Dieu et à l'Œuvre, mais en conciliant cette vocation avec leur vie professionnelle et familiale.

Les collaborateurs : les alliés. Ils ne sont pas membres de l'Œuvre mais collaborent à l'effort de guerre par la prière et les dons (conséquents, en général). Ils peuvent être non catholiques, voire non chrétiens.

Inspi Vampire

Resté parmi nous de 1902 à 1975, Josemaria Escrivà de Balaguer est un PNJ très exploitable dans un scénario de *Vampire*. Doué d'une personnalité surnaturelle extraordinaire, très brillant, doué d'une mémoire hors du commun, c'est un pur fanatique. Il a le don d'amener les âmes à Dieu, ce qui représente une proie très alléchante pour un vampire lambda. Mais c'est un dur à cuire, et on peut considérer qu'il possède la capacité "True Faith" à 10.

Il s'est rendu au Vatican plusieurs fois, et on peut l'imaginer venant semer le trouble dans un grand complot ourdi par de vieux Ventrue. Ceux-ci seraient en train de corrompre le pape pour mettre la main sur le Vatican, en échange des archives secrètes permettant d'établir une chronique de la descendance de Caïn. Vos joueurs seraient chargés de la dangereuse mission de le rendre inoffensif, lui et son bras droit, l'abbé Alvaro del Portillo.

financiers qu'est tachée l'autre manche du Vatican. D'où vient l'argent w? C'est la grande question à mille points qui permet de revenir en deuxième semaine. Il y a d'abord les dons de chefs d'entreprises, ceux qui viennent conférencier dans les centres de l'Opus. Mais la partie la plus mouillée de l'iceberg se trouve sous l'eau. Logique.

Roberto Calvi, banquier italien proche du Vatican, en quête de la modique somme d'un milliard de dollars pour combler un déficit de la banque du Vatican, l'IOR (Institut des Œuvres de Religion, et ça existe vraiment), se serait adressé à des collègues. Bizarrement, on l'a retrouvé pendu sous le Black Bridge de Londres quelques jours plus tard. Plutôt théâtral comme suicide. Il aurait pu choisir de se tirer deux balles dans la nuque, sans toute cette mise en scène.

Un autre ami de l'Œuvre de Dieu, José Ruiz Mateos, sait à présent sur qui il peut compter. Ce milliardaire espagnol, sorte de Tapie version flamenco, se fait embêter par les socialistes arrivant au pouvoir, qui veulent vérifier les comptes de son groupe, les fourbes. Dans la nébuleuse de ses quatre cents sociétés, il y a des fuites considérables de capitaux vers... a/banques suisses ? b/implantation de l'Œuvre dans d'autres pays ? c/renflouage des caisses du Vatican ? En tout cas, le magnat en prison menace de balancer tout le monde. Des émissaires de l'Opus Dei viennent discrètement lui demander de se calmer. Avant tout, les règles sacrées : ne pas révéler son appartenance au tout venant, ne pas impliquer les copains. En fin de compte, Mateos croupit en cellule dans l'attente de jours meilleurs, l'occasion pour lui de digérer sa crise de foi.

Mais en fait, c'est une secte...

Oui, et comme le dirait Mireille Dumas si on lui laissait encore la parole quelque part dans le PAF, ils font probablement du jeu de rôles... Il faut faire attention à la manipulation du terme "secte", hautement explosif.

Mais à l'appui de ce soupçon, de nombreux parents se sont plaints et mobilisés contre l'organisation tentaculaire qui leur avait enlevé leurs enfants. C'est déchirant, mais en même temps, le séminaire et la prêtrise ont un résultat à peu près analogue. Est-ce une secte pour autant ?

Dans les résidences de l'Œuvre, comme celle de la rue Garnelles, à Paris, vivent des jeunes qui se consacrent à Dieu d'une manière particulière. Ce sont des "numéraires" (voir encadré) qui ont fait vœu de célibat, version plus light de "chasteté". Certains d'entre eux, particulièrement *in the move*, s'imposent des mortifications régulières. Si les anciens comme Saint-Thomas d'Aquin penchaient pour la macération, nos amis contemporains sont plus accro au trip "cilice". Il s'agit d'un bracelet hérissé de pointes qu'on serre comme un garrot autour du bras ou de la cuisse. Avouez que ça vous tente ! Outre ces charmants colifichets, ils pratiquent aussi l'auto-flagellation (Dieu que c'est bon ces orties fraîches !). Autre petit détail amusant, ils versent leur salaire à l'Œuvre, gardant pour eux un peu d'argent de poche (pour la quête, à la messe).

Pour trouver la sortie, c'est d'une grande simplicité, selon l'Œuvre. "Personne ne reste contre son gré". Mais des témoignages racontent l'envers du décor, le piège. Et, là encore, on aurait été déçu à moins.

Au suivant de ces messieurs

Jean-Paul II est très proche de l'Opus Dei, et ne s'en est jamais caché. L'Œuvre a soutenu le papabile jusqu'à son élection. L'avantage d'avoir pour chef de l'Église un homme favorable à la cause est évident. Le Saint-Père a même joué un rôle déterminant dans la béatification d'Escrivà, à Rome en 1992, devant trois cent mille personnes en délire. L'entourage du pape compte beaucoup de polonais, mais aussi des numéraires, dont son porte-parole, ou encore le cardinal Martinez Somalo, futur régent de la papauté après l'expiration de Jean-Paul II.

Et c'est le principal enjeu de la politique de l'Œuvre : pousser vers l'élection un nouveau papabile qui soit assez favorable pour laisser tourner les affaires.



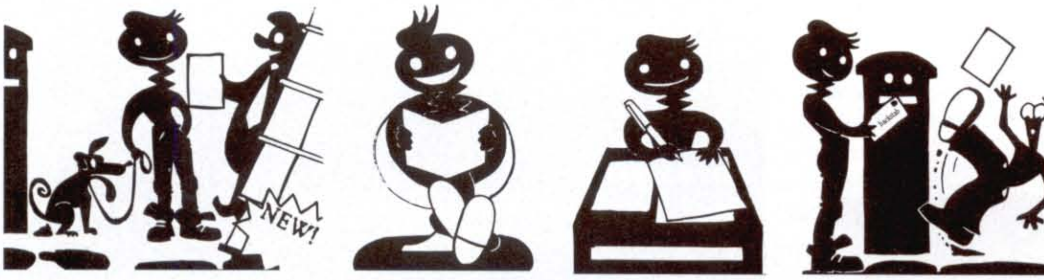
À trois, vous allez vous réveiller !

On croit halluciner, mais c'est 100% réel. Et il y a fort à parier qu'on vous cache le meilleur. Comme toute société secrète qui se respecte, l'Opus Dei conserve une grande part de mystère, d'informations qui ne sortiront jamais des hautes sphères. L'avantage, c'est que vous pouvez introduire toutes les variations qui vous viennent à l'esprit, aucun de vos joueurs ne pourra contester l'exactitude des informations.

Clémentine Bagieu

Les illustrations, tirées du livre de base INS/MV 3e édition, ont été aimablement fournies par Asmodée éd.

on a reçu ça...



Chère rédaction de Backstab,

Je ne ferai aucun commentaire quant aux dernières lettres publiées, si ce n'est qu'effectivement c'était assez consternant. Je vais essayer de faire mieux sur un sujet qui me tient à cœur. Je ne vous abreuverai pas non plus de compliments en tous genres quant au contenu de votre magazine, si ce n'est qu'il est très bien. La preuve, je le lis...

Entrons dans le vif du sujet : un sujet qui devrait susciter pas mal de réflexion de la part des joueurs, est assez rarement abordé, malheureusement pour la richesse du jeu : Et les joueuses de jeux de rôles, où sont-elles ?

En effet, un simple coup d'œil dans une convention quelconque suffira à l'observateur non averti pour constater que les jeux de rôles sont : a) des jeux de mecs ; b) des jeux de mecs boutonneux et lunetteux... (notez que je n'ai rien contre eux, c'est un simple constat !).

Inutile de préciser que dans bien des clubs, c'est également le désert au féminin... Pourtant, "la recette", expérimentée à de nombreuses reprises pour le plus grand bénéfice de mon club, est toute simple : initier et encore initier ! Les jeux de rôles suscitent presque toujours un intérêt et cet intérêt n'a pas de sexe.

Dans mon club, nous avons plus du tiers des membres qui sont des jeunes femmes et il n'y a pas de miracle là-dessous. Pour les amener au jeu de rôle, on a recours à deux méthodes :

1) Amener les copines aux parties (pas le choix : c'est ça ou elles ne nous voient pas pendant le week-end... C'est du chantage, je sais, mais ça peut marcher...) ;
2) Initier, grâce au bouche à oreille, les amies des copines ou des copains.

Et ça marche sans problème ! Pour autant qu'on ne les reçoive pas à coup d'arbalète lorsqu'elles entrent, bien sûr, le public féminin est plus fidèle que les joueurs, qui

backstab
Courrier des lecteurs
1, route de Versailles
91190 Villiers le Bâcle

E-mail :
asmodee@club-internet.fr

ont souvent une partie sur leur PC à terminer de toute urgence...

Quant à la manière de jouer de ces gentes demoiselles , il n'y a pas de quoi angoisser même pour un MJ débutant : le mythe qui veut que les nanas préfèrent les jeux privilégiant les enquêtes (style *Appel de Cthulhu*), aux jeux un peu/beaucoup/passionnément baston tient de la pure légende ! Des grosses bastonneuses bien rustres membres du "Trollesses club" coexistent avec de subtiles magiciennes plutôt intellos, tout comme leurs homologues masculins. Évidemment, lorsque le scénario consiste à : Entrer dans un village, piller les maisons, violer tout ce qui bouge (femmes, enfants et vaches comprises), mettre le feu, aller recommencer vingt kilomètres plus loin, il y a fort à parier que le MJ qui commet ça intéressera beaucoup plus les irrécupérables, mais c'est l'évidence ! La seule différence dans la manière de jouer tient parfois à la fameuse intuition féminine qui pose le problème au MJ fana de p'tites impros impromptues et le fait que les joueuses abordent parfois les choses de manière moins directe, plus pragmatique et moins abstraite. C'est tout... Alors hop, au boulot les gars ! Comme ça, si un PJ doit obligatoirement être féminin, son incarnation sera bien plus crédible si c'est Anne plutôt que François !

Sur ce, bonne continuation !

Philippe O. de Grandson
(14), licencié en droit.

Où sont les femmes avec leurs gestes pleins de charme... (air connu)

"Et les joueuses de jeu de rôles, où sont-elles ?" se lamente Philippe O., ci-devant rôliste à Grandson et néanmoins licencié en droit, et comme on le comprend ! Quelles bonnes raisons ont-elles en effet toutes ces filles, qui constituent, rappelons-le, l'autre moitié de l'humanité pensante, de fuir notre compagnie alors même que l'instinct visant à perpétuer l'espèce, ainsi que certains penchants plus ou moins naturels pour l'hétérosexualité, poussent ordinairement les deux sexes à cohabiter gaiement ? Car le constat de notre lecteur, sans être totalement neuf, n'en reste pas moins juste : on accorde trop rarement le mot rôliste au féminin.

Partant, la principale question est bien évidemment de savoir si l'on peut concilier une vie de rôliste pubère avec un développement sexuel harmonieux. La réponse est non ! Onanistes rôlistes, mes semblables, mes frères, un bon joueur apprendra très tôt à dessiner toutes sortes de cartes, surtout celles de France ! Il faut s'y résigner et prendre son mâle en patience.

Généralement, passé le cap de la passion dévorante et forcément exclusive qui atteint le rôliste débutant, celui-ci s'ouvre peu à peu au vaste monde et découvre que les femmes, si elles ne frayent pas dans les eaux troubles des clubs de jeu de rôles, migrent périodiquement et par troupeaux entiers en certains lieux stratégiques (boîtes de nuit, repas de mariage, soirées d'anniversaire, supermarchés...), où il est possible, à condition de manger proprement et de ne pas mettre ses doigts dans son nez, de les approcher, voire, comme le dit si justement Philippe O., "de les initier grâce au bouche à oreille". Notez que de nombreux autres organes se prêtent tout aussi bien à ces sortes d'initiations.

Quant aux méthodes que tu préconises et dont le dessein est d'amener les filles à jouer sous la contrainte, permets-moi, connaissant quelque peu la nature de ces êtres fra-

giles et délicats, de douter de leur réelle pertinence. Idem pour tes analyses des comportements ludiques propres aux deux sexes dont je ne puis que te laisser l'entière paternité en te rappelant que la psychologie et le droit sont deux disciplines très différentes. Reste toutefois à comprendre pourquoi aussi peu de filles s'intéressent au jeu de rôles. J'ai ma petite idée ; faites-moi part des vôtres et rendez-vous au prochain numéro qu'on rigole.



À l'équipe de Backstab,

Bon, je passe les préliminaires "salut", "je trouve vot' mag super"... et j'entre tout de suite dans le vif de la raison de ma lettre.

1. J'encourage tous ceux qui envoient des lettres à la con à continuer : je m'éclate avec les réponses bien que "la rédaction" s'en soit plaint.
2. Passées ses puérilités infantiles (c'est fort ça puérilités infantiles), je donne ici la vrai raison de ma lettre : je n'aime pas du tout les scénarios (scénarii ?), ce sont des histoires standard et passe-partout (je parle des scénars en général) ; par contre c'est une source d'idées pour que le MJ fasse marcher un peu sa caboche : j'en appelle donc à l'équipe de Backstab (et plus particulièrement le grand chef), à créer une rubrique "idées-scénars" qui permettrait d'avoir des idées plus fouillées et précises (j'aime la concision).
3. Encore plus de schémas ! Oui, des plans, des détails de précision (sauf dans le cas où cela relève de l'imagination) mais dans le dernier numéro vous faites un article sur la médecine au Moyen Âge ; très bonne idée, mais alors là bravo. Malheureusement "on" aurait préféré savoir à quoi pouvait ressembler un hôpital type et connaître les outils d'un médecin ou le contenu d'un sac de guérisseur (avec le "mode d'emploi" des outils bizarres) ; en un mot, des aides pour PNJ – et les plus réelles possibles.
4. Je viens de relire la lettre d'un certain "caca russe congelé" et je veux dire que je suis pour les romans JdR et que les jeux vidéos pffiout, j'm'en fous ! J'achète Backstab pour les JdR (les vrais, sur papier). (...)

Amicalement,

Lorik T., Paris 19ème.

Lorik ah toi vraiment...

Je résume : tu adores le courrier des lecteurs, tu boudes les scénarios, tu aimes moyennement les articles de la partie magazine et le jeu vidéo tu t'en tamponnes le D12 que c'est rien d'le dire. Je n'ai qu'un mot : bravo ! Tu as très brillamment mis en évidence les points forts et les points faibles de ce magazine. À l'instar de plusieurs centaines de lecteurs dont je reçois quotidiennement les chaleureuses lettres de soutien, tu souhaites donc toi aussi que le courrier des lecteurs occupe rapidement une place beaucoup plus grande et je m'en félicite.

Quant à mes camarades pigistes, dont l'incompétence crasse et la pauvreté d'esprit ne sont plus à démontrer, tu comprendras que je me dois d'en être solidaire. À leur décharge, sache qu'ils font tous beaucoup d'efforts, surtout quand il s'agit de faire la cour au Grand Manicroc pour se gaver tout le boulot. Leurs dérisoires manigances ne m'empêcheront pas de parvenir un jour à les évincer tous définitivement de la rédaction. En attendant ce jour prochain, je te répondrai donc mollement et du bout des lèvres que non, les scénarios ne sont pas si mauvais que ça et que bon, il en faut pour tous les goûts quand même et puis les jeux vidéo tu sais c'est mieux que de traîner au café.

Le sterpo

Très cher Backstab,

(...) Je voulais vous dire que les posters, moâ, ça me plaisait plus que les dés, car moâ, les dés, j'en ai plein et j'en trouve partout, ce qui n'est pas le cas des posters.

Raph V., Méziré (90).

Gentil Raph,

Quand tu veux des dés, tu vas dans un magasin de dés. Et quand tu veux des posters, tu vas dans un magasin de... ? de... ? posters ! bravo ! Tu vois quand tu veux...

Le meilleur jeu du monde

(...) Quel autre JdR (le précédent jeu cité par le lecteur est Warhammer. NDLR) vous semble être le meilleur ? Dans quelle mesure ? (plusieurs réponses possibles).

Maxime D., Choizy-au-bac (60)

Gentil Maxime,

Hmmm... comment dire pour ne pas être grossier ? Vois-tu gentil Maxime, un jeu de rôles c'est un peu comme les goûts et les couleurs, difficile d'établir une échelle de valeur valable pour tout le monde. Tu comprends ? Non... Bon, je t'explique avec des yaourts : toi tu aimes les Danone fraises des bois et moi je préfère les Yoplait vanille, mais on ne peut pas dire pour autant que les Yoplait vanille sont les meilleurs yaourts au monde. C'est plus clair ? Non... Bon. Joue à Warhammer c'est très bien.

Le courrier des lecteurs

(...) Depuis quelques numéros, vous pestez littéralement sur le contenu des lettres que vous recevez. Je vous trouve assez inconséquents dans la mesure où vous pourriez vous contenter de supprimer cette rubrique qui, il est vrai, ressemble plus à une foire d'empoigne qu'à autre chose. (...)

Fabrice, Châtelet (Belgique).

Gentil Fabrice,

Je constate avec dépit que tu fais partie de ces gens qui, confrontés à un problème, en l'espèce l'incurie culturelle de nos contemporains, choisissent naturellement de lui tourner le dos : puisque je ne vois pas la bêtise, c'est qu'elle n'existe plus. En jargon de journaleux, ça s'appelle la politique de l'autruche et, sans dédaigner ici ou là quelques spirituelles flatulences prosatoires, nous n'avons pas pour habitude de présenter nos fondements à nos interlocuteurs.

Les Jeux Du Bimestre

Les scores

Ouragan dans les notes

us trouverez peut-être que nous sommes un peu dur en ce qui concerne les otations dans ce numéro. C'est normal, après une crise de "superTrucd'or-00%-19/20-jeuxdusiècle" qui frappe généralement les magazines de jeux on s'est tous mis la tête dans un sceau d'eau froide et on a repris conscien-s que l'on ne se trompe pas ! Un jeu noté 6/10 (ou plus) mérite d'être acheté ème ne vous déplait pas trop tout de même). Forcément puisque c'est déjà ns 1 point au-dessus de la moyenne.

e 10/10 Produit parfait. Top robotouffe, tu mutes dans ton slop.
e 9/10 Excellent produit. Pan danstafass tu kifes à donf'.
e 8/10 Très bon produit. Oui... oh oui...
e 7/10 Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...
e 6/10 Assez bon produit. Wizz !
e 5/10 Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...
e 4/10 Produit très moyen. Blurp...
e 3/10 Mauvais produit. De dos et dans le noir.
e 2/10 Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk.
e 1/10 Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Le Poignard d'Or



Tous les deux mois, les rédacteurs de BACKSTAB s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent. Dans ce numéro, on décernera deux prix, un pour un JdR et un pour l'extension d'un jeux de combat ec figurines. Ces distinctions que le monde entier nous envie sont escernées ce mois-ci à :

Le Livre des 5 Anneaux
et
Mercenaires



Polaris
Seconde Édition

Jeu de Rôles en français
Édité par Halloween Concept

219 F

Il était une fois...

Il y a de nombreux siècles, la Terre fut ravagée par une série de cataclysmes qui rendit sa surface invivable pour l'humanité. C'est à cette époque que ceux qu'on appelle les Généticiens, firent leur apparition pour apporter au monde les connaissances nécessaires à la survie sous l'eau. Sous leur domination, des centaines de millions d'hommes et de femmes rebâtirent une civilisation sous-marine dans un milieu hostile mais toutefois beaucoup moins dangereux que la surface. Cette période de l'histoire est aujourd'hui encore trouble et nimbée d'un voile sombre. Ce que l'on sait c'est que les innovations apportées par les Généticiens n'allaient pas sans leur lot d'horreurs et de sacrifices. Pour résister à cet empire du mal, de nombreuses communautés sous-marines se rassemblèrent pour créer l'Alliance Azur. Une très longue guerre s'ensuivit et déboucha, après un temps incertain, sur la victoire difficile de l'Alliance.

À partir de l'an 0 (début du règne de l'Alliance), la population commença à souffrir d'un virus de stérilité qui ne cesse aujourd'hui de faire chuter la natalité. De plus, les mutations se font de plus en plus nombreuses et des hybrides ont fait leur apparition. Toutes ces malédictions eurent raison de l'Alliance Azur qui s'effondra après 250 ans de règne pour laisser la place à un nombre incalculable de petites communautés qui se livrèrent à une guerre sans merci pendant près d'un siècle.

En 361, la communauté d'Hatteras découvrit un important dépôt généticien qui changea littéralement son avenir. La petite communauté, qui devint l'Hégémonie en 370, avait redécouvert la science de l'hyperalliage et des techno-hybrides. Forte de cette nouvelle supériorité militaire, l'Hégémonie en profita pour s'imposer en dominatrice absolue. Beaucoup de communautés en profitèrent pour se liguer et de nombreuses grosses puissances virent le jour telles que la Ligue Rouge, la République du Corail, l'Union Méditerranéenne ou encore l'Alliance Polaire.

L'année 371 va redistribuer complètement les cartes en étant témoin de l'apparition du Culte du Trident. D'abord totalement inconnu, le Culte s'imposa très vite comme l'arbitre spirituel du monde sous-marin et fit de la cité Équinoxe sa plaque tournante. La puissance du Culte réside dans la maîtrise de la Force Polaris, sorte d'énergie incontrôlable permettant d'agir sur l'environnement sous-marin et responsable, selon certains, de l'adaptation du monde marin à ces nouvelles conditions de vie.

De nos jours

Aujourd'hui, en 569, la situation stratégique semble s'être stabilisée. Les Veilleurs, sortes de police des fonds marins contrôlée par le Culte du Trident, assurent une paix relative envers les nations et l'O.E.S.M. (Organisation des États Sous-Marins) qui régit la plupart des conflits. Cependant, personne n'est à l'abri d'une nouvelle tentative de l'Hégémonie de contrôler la planète où l'humanité évolue dans un milieu hostile et méconnu. Les gigantesques prédateurs qui rodent dans les failles profondes et les Foreurs menaçant systématiquement les stations par le sous-sol, font de ce monde un lieu de danger perpétuel ou l'on n'est jamais à l'abri de rien.

Tout dernièrement, l'Hégémonie se montre particulièrement agressive et multiplie les opérations de grande envergure. Des alliances se font et se défont et de nouvelles nations émergent. Des légendes toujours plus incroyables les unes que les autres, se répandent de plus en plus. On parle des étranges agissements des Foreurs, de navires capables de dépasser la barrière des 20 000 mètres de profondeur et de découvertes scientifiques encore secrètes. Les choses semblent très nettement s'accélérer.

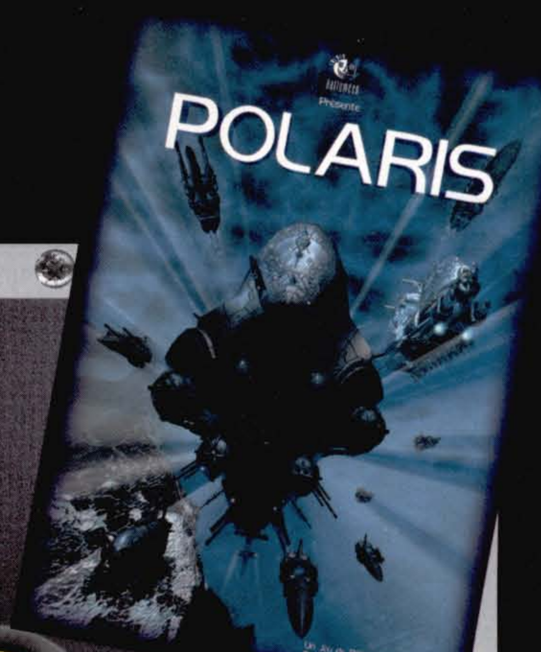
Les aventuriers

On remarque là le premier net changement de la seconde édition de *Polaris*. Alors que le jeu nous proposait au départ un historique des personnages plutôt approximatif, l'auteur nous a concocté, pour cette nouvelle mouture, un système de création par profession assez intéressant. Pour chaque année de sa vie adulte (à partir de 12 ans) le joueur choisit les orientations professionnelles de son personnage pour l'aiguiller dans ses choix de caractéristiques et de background. Les métiers proposés sont aussi variés que barman, commando marin, diplomate, mineur, pirate, techno-hybride et prêtre du Trident. Les joueurs peuvent désormais choisir parmi 4 "races" : l'humain standard, l'hybride parfait, le techno-hybride, et l'hybride naturel qui fait son apparition. Le personnage est constitué de 5 caractéristiques physiques et de 5 "mentales" notées sur une échelle de 1 à 20. Ensuite, il dispose d'un très large choix de compétences à pourcentage (plus d'une centaine) pour personnaliser ses capacités avec une précision étonnante. Un système d'avantages/désavantages couronne le tout (malgré quelques incohérences) pour créer un personnage vraiment unique.

L'étape de création est très peu assistée et il ne faut pas s'attendre à ce que l'on vous fournisse un aventurier clé en main : ici, tout est à faire. Offrant l'avantage de jouer une infinité de personnages différents mais ralentissant cruellement la création.







Le système

Inutile de se le cacher, *Polaris* n'est pas doté du système le plus simple qui soit. On peut toutefois lui reconnaître la qualité de pouvoir se jouer à différents niveaux de difficulté en fonction du degré de réalisme (certain diront de prise-de-tête) recherché. Le principe de base est simple. Le personnage possède un score en pourcentage dans un talent. Lorsqu'un jet s'impose, le joueur cherche son score sur la table des paliers (sorte de table universelle) pour voir d'un seul coup d'œil la marge de réussite qu'il a obtenue. Cette table est une innovation de la seconde édition qui règle bien des problèmes.

La plupart des joueurs n'en auront pas besoin de beaucoup plus pour jouer, mais les puristes (et Dieu sait qu'ils sont nombreux) souhaiteront aller plus loin dans la difficulté. Toute action possède une intensité qui représente la difficulté à atteindre. C'est une valeur qui n'a pas de limite et qui permet de quantifier tout et n'importe quoi, du poids d'un objet à soulever à la force d'un courant marin. En plus de son score en pourcentage, le personnage possède un niveau dans chaque talent. C'est ce même niveau que l'on va comparer à l'intensité d'une action pour voir le bonus (ou malus) qui sera accordé au personnage.

Le combat est toujours aussi intéressant avec son système de seuil de blessures et de seuil de structure qui parvient à rendre les combats entre navires et entre personnages compatibles. On notera pour cette nouvelle édition un système de localisation des dégâts et une d'initiative ne prenant pas compte du hasard et rendant une dimension totalement stratégique à la moindre altercation. Tout ceci ne serait pas complet si on oubliait les milliers de cas particuliers et de bizarreries qui viennent s'ajouter au système dans son ensemble. Si vous avez rêvé de règles gérant les créatures capables de gober un individu et les monstres pourvus de tentacules, *Polaris* est fait pour vous.

De grands changements

À peine entre les mains, cette seconde édition donne une réelle impression de densité. L'auteur a ajouté énormément d'informations issues de tous les suppléments déjà existants, donnant une cohérence toute nouvelle à l'univers. On sent bien que le but majeur de cette nouvelle version est de faire évoluer *Polaris* dans le temps. Quatre années de jeu se sont écoulées au travers des quatre romans écrit par l'auteur lui-même aux *Éditions du Khom-Heïdon*. *Polaris* ne se contente plus d'être un jeu qui pose un background établit. Désormais, le monde vit, se développe, et n'attendra pas les PJ pour évoluer. C'est à eux de percer les complots qui se trament dans les abysses entre les grandes nations. Celles-ci sont d'ailleurs plus nombreuses à être décrites puisque l'on découvre plus en détail l'Union Méditerranéenne, la Fédération du Cap, les États du Rift, Amazonia, le Royaume de l'Indus et bien d'autres encore.

Une autre nouveauté bienvenue est la clarté du texte. On s'y retrouve beaucoup mieux et de nombreux concepts sont expliqués d'un jour nouveau. La Force Polaris, notamment, a subit un petit toilettage que vos maîtres de jeu ne manqueront pas de vous faire découvrir. De plus, la séparation règles/background est beaucoup plus nette et on ne tombe plus sur une formule mathématique entre deux paragraphes d'ambiance. On notera également un très jolie relookage du jeu qui rend le tout beaucoup plus agréable à lire. La couverture possède deux rabats en couleur présentent notamment les différents blasons des communautés et la carte des fonds marins.

Au niveau des enrichissements, comment passer à côté du background de *Polaris* qui est désormais cohérent et qui nous parle de tas de choses importantes pour la vie des personnages au jour le jour. De la géographie aux lois en passant par les problèmes sociologiques liés au confinement, *Polaris* est aujourd'hui riche d'un univers plus mature et plus réel. La rubrique équipement et véhicules n'est pas oubliée et se voit augmenter de nombreux points figurant dans le *Kit de Survie*. Toutes les créatures possibles et inimaginables sont également traitées pour le plus grand bonheur du maître de jeu.

Tout ceci fait de *Polaris 2* une réussite, même au niveau du système de jeu qui subit tout de même un effort de simplification. De plus, *Halloween Concept* semble se lancer dans une politique de publication intensive sur la gamme *Polaris*, ce qui est toujours un bon point pour un jeu.

David BENOIT

Déjà parus

Bien que *Polaris 2* soit un moyen idéal pour le néophyte de commencer à jouer sans posséder les autres suppléments, il peut vous prendre l'envie de vous y intéresser. Alors voilà un petit topo de ce qui existe :

L'Écran : Peu compatible avec la seconde édition, il contient un scénario. Un nouvel écran sera dispo fin octobre avec 3 nouveaux scénarii.

666 – Le Guide des Profondeurs : une description de près de 150 stations sous-marines.

Pirates : Un livret de 120 pages sur les confréries de pirates qui font trembler toutes les communautés du globe.

Dossier Confidentiel : Un petit livret de secrets pour le maître de jeu et un scénario.

Équinoxe : Une description détaillée du Culte du Trident et la grande cité. De loin le meilleur supplément.

Kit de Survie : Une liste d'équipement et de précisions diverses.

Depuis le supplément *Équinoxe*, une campagne de grande ampleur a commencé et se poursuivra dans le supplément consacré à l'Hégémonie.



Score : 7/10

Le Sabbat - Manuel du conteur

Supplément pour Vampire en français
Édité par Hexagonal
153 F





Mieux connaître le Sabbat

Le Manuel du Conteur commence par recadrer le Sabbat dans son contexte, à savoir une bande de vampires dégénérés, anarchistes et épris de liberté qui combattent pour un monde meilleur : le leur. On prend le temps de développer les différents courants de pensées de la secte et de reparler des dissensions qui animent parfois (et même souvent) les parties. L'auteur nous rappelle quand même au passage que le Sabbat n'est pas un regroupement des vampires les plus brutaux et sans cerveaux de la planète, mais c'est aussi un univers riche en complots, en subtilités et en rebondissements. D'ailleurs l'Inquisition de la secte et la Main Noire s'occupent bien de remettre les malappris dans le droit chemin et n'hésitent pas à employer la manière forte. Le supplément décrit également en détail la façon de mener une chronique du Sabbat et complète les informations sur les agissements propres à la secte, comme les Croisades. Pour le fun, l'auteur nous offre gracieusement deux nouvelles lignées accompagnées de leur discipline respective (très peu d'intérêt).



Un petit peu de tout

Comme tout manuel du conteur qui se respecte, ce supplément est carrément fourre-tout. Cela a ses avantages – parler de beaucoup de choses – et ses inconvénients – il est difficile de suivre un fil conducteur d'un paragraphe à un autre. L'auteur nous dévoile la vérité sur la terrifiante Voie des Révélations Maléfiques et sa Thaumaturgie Noire, et on comprend maintenant pourquoi elle n'est pas accessible aux joueurs. Encore dans le chapitre des révélations, la Vicissitude des Tzimisces prend désormais un aspect passionnant dans le jeu et enrichit le background de ce clan. Ensuite on trouve du bon et du moins bon avec la description d'archétypes du Sabbat (répartis en statuts dans la secte et non en type de personnage), un bestiaire sans grand intérêt et une partie intéressante sur les familles de goules rattachées à la secte. L'auteur nous gratifie enfin de deux exemples de meutes (une sédentaire et une nomade) et de lieux prêts à jouer d'un intérêt discutable.

Un supplément pour le conteur ?

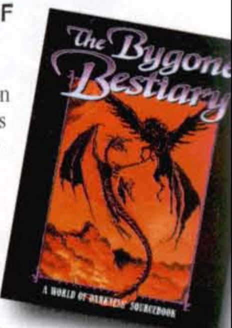
À part quelques secrets révélés et de nombreux conseils pour le MJ, *le Manuel du Conteur* du Sabbat n'a rien d'interdit pour le joueur, bien au contraire. Malgré le fait que le supplément ait l'avantage de bien résumer les principes et les dogmes de la secte, il est loin d'être indispensable. On appréciera toutefois l'effort que fournit *Hexagonal* pour faire connaître enfin le Sabbat aux rôlistes francophones. Pour terminer ce tour d'horizon par une note de génie, répétez cette prière adressée à l'éditeur avec moi : Traduisez la Main Noire, traduisez la Main Noire...

David BENOIT

Score : 5/10

The Bygone Bestiary

Supplément pour Mage, Changeling et Vampire : The Dark Ages en anglais
Édité par White Wolf
110 F



La richesse du World of Darkness est-elle une raison suffisante pour nous infliger des produits aussi lamentables que celui-là ? Le plus navrant dans cette affaire est que le thème était vraiment intéressant. Les monstres fantastiques, c'est pas rien. Ça ne les a pas empêchés de tout saborder. Ça commence par des descriptions superficielles, des illustrations vomitives et un univers de jeu qui brille par son absence. Une seconde partie s'intéresse aux créatures plus mondaines et présente un intérêt nul (vous voulez vraiment connaître les caractéristiques d'une grenouille ou d'un mouton, vous ?). Enfin, les trente dernières pages servent l'habituelle soupe sur la création des personnages. Déjà, vouloir faire jouer une Cockatrice, un Peryton ou un Umkovu semble assez débile, mais que la seule raison à cela soit de pouvoir coller dans le bouquin, sans la moindre modification notable, le chapitre de création de perso du WoD, cela tient vraiment du foutage de gueule en règle. Le seul intérêt d'un tel bouquin serait d'enrichir le background, de donner aux MJ des descriptions vraiment intéressantes de monstres peu connus. C'est en partie le cas, mais comme c'est orienté vers les joueurs, on trouve des commentaires totalement abrutis et ineptes sur la façon de les incarner. Pourquoi ont-ils fait ça ? Ça doit être l'habitude de placer dans tous leurs suppléments de nouveaux *traits*, *flaws*, *merits* et *abilities*. De ce côté, ne vous inquiétez pas, vous serez servis. Eh oui, c'est ça, la griffe White Wolf, la griffe d'un éditeur qui considère qu'une poignée de nouvelles caractéristiques "billissimes" justifie pleinement la publication d'un opuscule aussi minable, sur un sujet potentiellement très intéressant. Un pur gâchis.

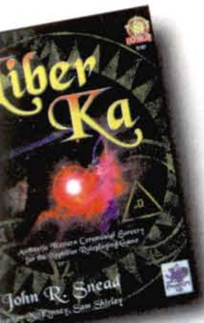
Score : 3/10

Alexandre Znyk

Liber Ka

Supplément pour Nephilim en anglais
Édité par Chaosium
165 F

Ashenka avait pourtant raison. Cet éditeur américain qui soutient *Multisim* dans sa volonté d'expliquer la réalité magique du monde aux humains vient de sortir un livre incroyable. Sous le titre de *Liber Ka*, un occultiste d'outre-Atlantique remet en cause tous les fondements de la Magie, première science occulte pour nous les Nephilim. Sous la couverture habituelle d'un supplément de jeu de rôles, l'auteur nous explique la vision de la Sorcellerie qui fera désormais foi pour les lecteurs anglophones. L'auteur affirme que la Sorcellerie n'est qu'une extension de la vision-ka et que son application peut être beaucoup plus discrète que celle que nous en faisons. Les trois cercles sont renommés Magie Bénigne, Magie Rituelle et Haute Magie et leur fonctionnement se veut plus proche de la magie traditionnelle occidentale. Ainsi, un Nephilim n'a plus besoin (aux dires de l'auteur) de grimoire et autres foci. Il lui suffit de penser à un nouvel effet pendant quelques heures et de



le concrétiser par la manipulation des champs magiques. Les deux derniers cercles peuvent (ou doivent pour la Haute Magie) être pratiqués à plusieurs. Ce nouveau système transforme notre Sorcellerie en une magie discrète et rituelle dans sa forme mais sans changements réels quant à ses effets. Certains pourront trouver cette version des faits hérétique. Pour ma part, je pense que les anglophones comme les francophones pourront y trouver des réflexions intéressantes pour leur ouvrir une voie vers l'Agartha. De plus, l'exposé sur l'origine de la magie et ses pratiquants actuels pourront intéresser tout Nephilim. Nous le rangeons comme convenu dans les archives de la Papesse. Si même les Américains s'y mettent, alors peut-être est-ce le signe d'un nouvel âge d'or...

Score : 7/10 Nephilim US

Score : 5/10 Nephilim en VF

David Benoit

Return of the Stormrider

Supplément pour Ars Magica en anglais
Édité par Atlas Games
119 F

En 1989, White Wolf éditait *The Stormrider* (traduit sous le titre *Le Maître des Nuées* par Descartes en 1993), un scénario d'initiation à *Ars Magica* 2ème édition. Aujourd'hui, c'est Atlas Games qui nous sort une suite appelée *Return of the Stormrider* pour la 4ème édition cette fois. Si les auteurs sont différents, le principe est le même : il s'agit d'une aventure prête-à-jouer avec des personnages prétirés et un livret central récapitulant les points de règles et le background à connaître pour jouer cette aventure. L'idée est que le maître de jeu doit pouvoir animer cette partie uniquement avec ce supplément, sans même avoir à se référer au livre de base. Bien qu'assez court en temps de jeu, le scénario atteint les soixante pages tellement l'intrigue est décortiquée. Des descriptions prêtes-à-lire aux joueurs et l'explication de tous les jets de dés aideront volontiers le MJ débutant et donneront des pistes d'ambiance à ceux qui ont déjà un peu de bouteille. Le schéma de base du scénario, se déroulant dans la région de l'alliance de la Crête des Brumes, est très semblable à celui de *The Stormrider*, l'originalité en moins. En résumé, on conseillera ce scénario aux maîtres de jeu désirant tester *Ars Magica* avant de l'acheter ou à ceux qui le possèdent déjà mais qui ont quelques problèmes à le mettre en place. Idéal pour des joueurs souhaitant faire leurs premiers pas dans le jeu de rôles, il devient obsolète pour des vétérans qui s'ennuieront beaucoup. Finalement, *Return of the Stormrider* ne satisfera qu'une partie très restreinte de la population rôliste.



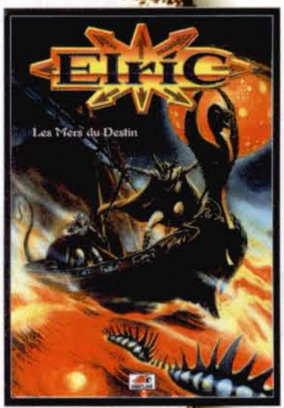
David Benoit

Score : 5/10



Les Mers du Destin

Supplément pour Elric en français
Édité par Oriflam
189 F



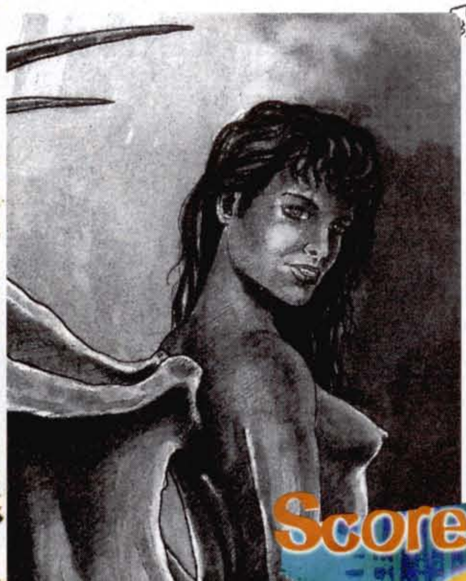
Tempête dans un verre d'eau



Pan et Tang sont dans un bateau. Ils s'ennuient. Ils sont seuls. Comme qui dirait, ils sont en galère. Que diable vont-ils bien pouvoir faire ? Pan a une idée. Et si on abordait un navire pirate qui passe ? Mouais, pas franchement génial. On essaye de s'battre un peu, histoire de tester la nouvelle table des maladresses ? Bof, c'est pas la forme tu sais. On invoque une tempête alors, pour voir si le mât résiste ? Nan, j'ai mal au crâne. Ben j'sais pas moi, on s'trempe les pieds pour attraper des otaries ? J'ai plus de pieds, tu sais bien. Ah ouais, désolé Pang. Mais qu'est-ce qu'on fait alors ? On attend les PJ, comme d'hab.

Du vent et des âmes pour mon beau monocoque!

Sauf que les PJ, ils vont pas débouler en hélicoptère. Heureusement, ce zentil supplément dit tout comment faire pour qu'un groupe de personnages arrive un



jour jusqu'à nos deux amis. Fiches techniques des navires, composition des équipages, machines de guerre embarquées, durée des traversées, phénomènes naturels, rencontres aléatoires, créatures qui nagent, vitesse du vent, âge du capitaine et tout ça. Exhaustifs, clairs, précis, 100 % utiles, les premiers chapitres fournissent absolument tout ce qu'il y a à savoir pour concevoir une aventure en haute mer. Autant d'informations en seulement 40 pages, ça force le respect ! Euh...40 pages ? Ben oui. Le reste est occupé par trois gros scénarios, un concentré de synopsis et une paire d'aides de jeu plutôt sympa, où l'on apprend entre autres choses comment gérer le mal de mer, les abordages et les ponts supérieurs glissants.



Côté scénarios : un huis clos dirigiste, une quête mystique et un "gros niveaux" apocalyptique. Le premier téléporte les PJ sur une barge melnibonéenne fantôme où il se passe des trucs. Classique, mais bien construit. Le deuxième est une chasse à la relique qui sent bon le Grome et le Straasha. Classique, mais très ouvert. Le dernier invite les vieux routards à la soirée d'adieu d'un Club Med du bout du monde. Un peu plus original, et encore plus intéressant.

Au final, *les Mers du Destin* tient largement ses promesses. Le thème est traité avec beaucoup de sérieux, les points de règles sont simples et efficaces, les textes sont clairs, les plans nombreux, les schémas pratiques... Mon seul regret est, une fois de plus, lié au manque de fantaisie et à la pauvreté des illustrations. Même en cherchant bien, je n'ai trouvé ni l'ombre d'une mouette, ni le soupçon d'un quelconque dessin. On finirait presque par regretter le style de Gassner... C'est vous dire.

Score : 7/10

Julien Blondel





X-Men Roster Book

Supplément pour Marvel Super Heroes en anglais
Édité par TSR - 144 F

Marvel fêtant cette année le 35ème anniversaire de la création des X-Men, *TSR* a logiquement consacré ses premiers suppléments du jeu de rôles *Marvel Super Heroes* aux célèbres mutants. *X-Men Roster book* est un recueil de personnages liés de près ou de loin aux X-Men. Tous les mutants connus dans l'univers *Marvel*, ou presque, y figurent, soit 150 personnages détaillés et plus de 200 fiches de personnage. En plus de leur histoire et de leur situation actuelle, on trouve une description de nombreux groupes de mutants, connus (X-Men, Facteur-X, X-Force, Excalibur, Alpha Flight...) ou un peu moins connus (Génération X, Morlocks, X-Team, Acolytes...).
Des idées de scénarios surgissent à la lecture des différents historiques, mais le supplément demeure tout de même un "bestiaire" assez basique. On aurait apprécié un peu plus de diversité, avec des thèmes d'aventures, des lieux particuliers, des personnages secondaires, etc. N'oublions pas, néanmoins, que les jeux de super-héros fonctionnent exclusivement sur les personnages, le reste n'ayant finalement que peu d'importance. Ce qui paraît indispensable à certains jeux de rôles ne l'est donc pas forcément pour ce genre de jeux.
Au final, donc, un supplément qui séduira sans doute les fans de *Marvel*, mais dont les joueurs occasionnels peuvent se passer.

Score : 5/10

Léonidas Vesperini

X-Men Who Goes There ?

Scénarios pour Marvel Super Heroes en anglais
Édité par TSR - 72 F

On aurait pu croire qu'il y aurait plus de choses à raconter sur le *X-Men Roster book* de 145 pages que sur ce livret de scénarios d'à peine 48 pages. Mais c'est en fait tout le contraire. Ce petit livret réussit la prouesse de proposer 7 scénarios très disparates, dans leur forme comme dans leur ton. La plupart se révèlent nettement moins primaires que celui du livre de base (ce n'était pas difficile). Trois de ces scénarios, très courts, sont plutôt des intermèdes. Prévus pour être joués en moins d'une heure, ils présentent une situation aux héros qui doivent réagir et comprendre rapidement l'envers du décor. Deux scénarios sont de facture classique. *Who goes there ?* est un scénario d'enquête, assez bien ficelé. L'autre, *Stardust over Murderworld*, est moins subtil, mais plus pêchu et parfaitement adapté au style du jeu.
À noter deux originalités : un scénario très amusant prévu pour un MJ et un seul joueur incarnant Lockheed, un minuscule dragon, et un scénario rétro, mettant en scène les anciens X-Men de 1963 et leur antique salle des dangers. Même si toutes les aventures proposées ne sont pas transcendantes, ce livret intéressera aussi bien les passionnés que les joueurs fortuits.

Léonidas Vesperini

Score : 6/10

A Paladin in Hell

Scénario AD&D en anglais
Édité par TSR
98 F



À force de me coltiner tous les scénarios gros bill, je commence sérieusement à me poser des questions. C'est vrai quoi, est-ce que j'ai vraiment une tête à défiler en plates +5 et épée +5 sainte justicière d'autant plus qu'à choisir, je préfère de loin une bonne vieille silver sword ou un bâton de mage, voire les deux.
Mais revenons à nous moutons. *A Paladin in Hell* est une aventure pour personnages de niveau 15 à 20 inspirée de la couverture du tout premier *Player's Handbook*. Suite à la disparition d'un temple du Bien, nos héros sont envoyés en Enfer pour tenter d'inverser le processus et sauver par la même occasion l'âme d'un paladin de légende. Passagers d'un navire démon sortant de l'ordinaire (visitez les cales si vous ne me croyez pas...), ils se lancent dans une croisière sur le Styx dont l'ultime but n'est autre qu'un no man's land situé entre Stygia et Malbolge. De mémoire de gros bill, *A Paladin in Hell* est un véritable cauchemar d'ingéniosité. Monte Cook s'en est donné à cœur joie. Pour les joueurs, c'est une autre histoire. Entre la perte de 2 "plus" à toutes leurs armes et armures et la prolifération de monstres (abishai, cornugon, erin eyes, diables et même une poignée d'archi diables), on se demande bien comment une équipe de gros bill du dimanche survivra. Si vous voulez un bon conseil, ne vous engagez pas à la légère dans cette aventure, sous peine de brûler vos plus précieuses feuilles de personnage.

Score : 6/10 *pour les gros bill, les vrais*

Score : 3/10 *pour les autres*

Michaël Croitoriu

America Offline, Psi order Orgotek & FSA sourcebook

Supplément pour Trinity en anglais
Édité par White Wolf
100 F

Fidèle à sa tactique éditoriale, White Wolf nous offre le deuxième "clanbook" pour *Trinity*. Comme *Luna Rising*, celui-ci est bi-classé clanbook/setting. Il décrit à la fois l'ordre psionique/meta corporation Orgotek et les FSA, état fasciste basé sur les États-Unis. Le livre commence par un cahier couleur, plutôt ambiance et description où



Faerie

1 rue Albert Einstein
Cité Descartes
77420 CHAMPS SUR MARNE
01.64.73.10.20-Hotline 14h-22h

Frais de port gratuits*

des joueurs 239
du maître 205
e monstrueux 219
du maître 72
de personnages 75
et légendes 165
complet du prêtre 135
de magie 149
complet des
ues 139
complet du guerrier 139
complet du
n 139
complet du barde 139
complet des gnomes
etites gens 169
complet du paladin 169
complet du barbare 125
complet des elfes 169
complet des
oïdes 169
complet du druide 135
que des armes
pements 139
ve du guerrier 2 55
ve du magicien 2 55
ve du voleur 55
ve du clerc 55
ndes de TSR 189
ts et tactiques 195
et pouvoirs 195
gnes de haut niveau 195

AUMES OUBLIÉS 279
89
re des royaumes 155
nde des elfes noirs 149
omicon 139
nes de Montprofond 279
es de l'éternelle
re 169
Volo : départ 69
Volo : voyage 69
Volo : arrivée 69
acombes de
le 69
de la côte 105
nets d'Elminster 209
nets d'Elminster
ice 1 75

UN 20,6% 235
189
'esclaves 95
ant des Dunes 105
re dark sun 125
ace voilée 105
de feu et de cendre 119

OFT 20,6% 305
re ravenloft 155
t mortel 79
de Van Richten
npires 119
in de goblyns 135
ire de l'horreur 119
de Van Richten
tomes 119
neure de strahd 105
la terreur tel

CAPE 265
re planescape 195
tière de l'infini 75

239
ier d'ombre 239
t d'ambre 209

113
formique 79
rest 115
iquette 115

XVIII 208
Berlin 20,6% 95
en 12,35 144
r nachr 120
confidentiel 120

ELING(2nd ed) tel
om of Willows tel
eller guide(2nd ed.) tel

AU FALKENSTEIN 237
e la vapeur 151

RATION 169
conspiration 20,6% 109
aja 115

EARTH 260
112
rcheurs 119
sade de
mouvement 176
amide de Nâh 176

UNK 211
94
fortune 119
e 119
city 208
hope 136
and serve 136
s de la nuit 136
e 2 119
ook 1 119
ur 119
a Brainworm 94
de 128
e III 136
of the brave 155
rm/Stormfront 155

NDS 190
95
ick and the dead 176
e des morts 155
e des hucksters

WN 255
oires maître
20,6% 98
umes de la trahison 105
ve 211
npagnon 167

Corrompue 101
Horreurs 136

ELOCKASE 187
Ecran 20,6% 90
Le prophéte et le dragon 122
Magies 122
Entre l'ombre et la lumière 122
Carte géographique 53
Armagedon 133
Terre 122

ELRIC 211
Ecran 86
Démon et magie 109
Chant des enfers 109
Loup blanc 109
Sorciers de Pan-Tang 125
Périls dans les jeunes
royaumes 125
Seigneurs des mers 125
Melniboné 187
Nef des fous 114
Versets impies 122
Est inconnu 122
Atlas des jeunes royaumes 195
Fading sun

GUILDE 237
Ecran 80
Les carnets pourpres 33
Les vents d'Ys 105
Le loom 169
Terra incognita 39
Requiem des ombres 206
L'atlas vol.1 169
L'atlas vol.2 169
L'aube des prophétes bleus 159
Les ashagors 123

GURPS 195
Conan 133
Magie 0
Horreur 122
Ecran 90
Cyberpunk 122
Japon 122
Western 122
Espace 133
Créatures fantastiques 122
Peuples imaginaires 133
Psionique 122
Vampire 164

SCALES 297
Ecran 90
Politique 122
Technologie 122
Magie 122

HAWKMOON 2 219
Ecran 86
Ile brisée 125
France 203
Kamarg 109
Empire ténébreux 125
portes du Paradis 125
Chair et métal 125
Seigneur des
sans masques 172

IMAGO 169
Projet Nexus 0

INS/MV 3 187
Ecran ins/mv 20,6% 90
Baron samedi 114
Mors ultima radio 114
Demonix remix 114
Il était une fois 114
Mindstorm 114
Scriptarium veritas 172
Dementia profondis 114
Muchos pesos
capharnaum 114
Deus ex machina 114
Rigor mortis 114
Ecran ins/mv 3 86
Hell on wheels 114
Le guide des anges

L'APPEL DE CHTULHU
5ème edition 175
Ecran de l'appel 20,6% 63
Les monstres de Chtulu 86
Monstres et contrées du rêve 86
Les mysté d'arkham 139
Les demeures de l'épouvante 105
Kingsport 105
Le manuel du gardien 95
Le manuel de l'investigateur 139
Le guide du Caire 112
Le livre des monstres 78
Le guide de Londres 103
L'asile d'aliénés 91
Malédiction des chtoniens 91
La trace de Tsathogghua 91
Meurtre à Dunwich 45
Terreur sur Arkham 62
Terror australis 94
Les grands anciens 122
Expériences fatales 105
Retour à Dunwich 105
Les frères de sang 114
Nightmare agency 112
Déstination épouvante 105
Les contes de la vallée
Miskatonic 87
Les astres sont propices 114
La chose sur le seuil 105
L'évasion d'Innsmouth 139
Aventure dans la région
d'Arkham 114
Frères de sang 2 114
Les sacrements du mal 148
Etranges époques 105
Trois ombres 78
Chtulu by caslight 108
Les œufs de Karlatt 122
Orient express 228
Uttati asfet 145

LEGENDES DES CONTREES OUBLIEES
Ecran légende 109
Le grimoire 125

LEGEND OF

THE FIVE RINGS
Guide master pack 199
Way of the dragon 99
Way of the unicorn 99
Way of the crab 99
Way of the crane 99
Way of the scorpion 99
Honor's veil 65
Clan travelogues 32
Shadowland book 1 175
Cities of lies 190
Night of a thousand screams 65

LE MONDE DE MURPHY 166
Les héritiers de Kadesh

LOUP GAROU 168
Ecran+feuille perso 20,6% 68
Rites de passages 93
La voie des loups 94
Rage sur New York 109
Le livre du vers 117
Caern leiux de pouvoir 132
Le livre du conteur 132
Mage 2nd edition

MEKTON Z 192
Ecran 78
Manuel tactique 78
Mekton Z plus 117
Bataillon Starblade 157

MILES CHRISTI 217
Ecran miles christi 20,6% 90
La richesse de l'émir 86
Locus palmarum 131
Assassins 131
Le jeu de cartes
des croisades 39

MUTANTS CHRONICLES 219
La confrèrie 131
Impérial 131
Les manuels du franc-tireur 94
Capitol 122

NEPHILIM 2nd EDITION 244
Ecran 2nd edition 87
Le lion vert 64
L'atalante fugitive 64
Les mystères 105
La dame de onze heure 64
Sciences occultes t1 magie 64
Sciences occultes t2 alchimie 64
Sciences occultes t3 Kabbale 64
Les archives secrètes 105
Le livre noir 64
Les arthuriades 158
L'apprenti 80
Arcane le chariot 39
Arcane la justice 39
Arcane l'hermite 39
Les roses croix 159
Arcanes la roue 39
de la fortune 39
Arcane le pendu 39
Arcane la mort 39
Arcane la tempérance 39
L'assemblée du seuil 161
Arcane le diable 39
Arcane la maison dieu 39
Arcane l'etoile 39
Arcane la lune 39
Arcane le soleil 39
Les akasha 116
Arcane le jugement 39

NIGHTPROWLER 226
Ecran 20,6% 90
Aventure à Samarande 122
Atlas de Samarande 155
Aventure à Samarande 2 122
Mémoires de sang 122

PENDRAGON 211
Ecran 78
Chevaliers aventureux 180
Sang & luxure 125
Enfant roi 180
Merlin 86
Roi sceptre 125
Au delà du mur 125
Montagnes sauvages 125
Noblesse oblige 128

POLARIS
Ecran polaris 94
Carte géographique 89
Le guide des profondeurs 95
Pirates 125
Dossiers confidentiels 59
Equinoxe 132
Kit de survie 129

REVE DE DRAGON 199
Un rêve en Boldazie 70
L'œuf de psiluma 70
Voyage et voyageur 115
Ecran oniros 41
La dame des songes 75
Poussière d'étoile 75
Château dormant 75
Harpsichore 75
L'unirêve 199
Trois reflets d'anciens rêves 161
Rift 175

RUNEQUEST
Ecran 89
Dieux de glorantha 199
Monts arc en ciel 135
Genertela 199
Ruines hantées 89
Guerriers du soleil 199
Roi de sartar 159
Guerre des héros 249
Signe du chaos 139
Dieux nomades 249
Maître des runes 139
Voie du sabre 215
Dorastor 199
Trolls 209

SHAAN 179
Le livre des schemes 95
Ecran 109
Les humains 129
Archeos 59
Edenia 59
Résistance 129

SHADOWRUN 239
Ecran shadowrun 65
Le guide de Seattle 195
Le grimoire 165
Guide Néo-anarchiste
de l'Amérique du Nord 175
Les nations des
américains d'origine 205
The art book 145
Shadowrun France 157
Tirez sur le dragon 75
Eclipse totale 75
Le démon dans la bouteille 89
La reine Euphoria 89
Les voleurs de narcopuces 99
La dame de cœur 85
Alerte rouge 105

Elven fire 105
Tir tangire 205
Des pourris et des ombres 99
Les chiens de guerre 145
Témoins occulaires 105
Les métacréatures
européennes 179

STAR WARS 249
Le guide de l'empire 115
Le guide de l'alliance 135
Manuel d'instruction du
général Craken 85
Manuel du maître du jeu 119
Ecran du maître du jeu 95
Guide de la trilogie 185
Cargos interstellaires 129
Fragment de la bordure
exterieure 105
Le guide de l'héritier
de l'empire 155
La bataille du Jedi 169
Shantilope 59
Chasse à l'homme sur
Tatooine 59
Bataille du soleil d'or 65
Outerspace 69
Pluie d'étoiles 69
Les récupérateurs 69
Les domaines du mal 75
L'étoile de la mort 95
Les coordonnées d'Isis 75
Crise dans la cité des nuages 79
Meurtre dans la cité
des profondeurs 75
L'enlèvement de Crying
Down Singer 79
Supernova 129
Eclaireurs 129
Les étoiles jumelles de Kira 105
Morts ou vifs 105

STELLA INQUISITORIUS 205
Ecran stella 109
Strychnine IV 125
Stella incognita 125

THOAN 285
Ecran thoan 85
Arwoor 185

TOON 149
Ecran toon 139
Silence on toon 125

WARHAMMER 185
Personnage 95
Ecran 39
1er compagnon 115
La campagne impériale 155
Mort sur le Reik 155
Middenheim 115
Le pouvoir derrière
le trône 135
Kislev 145
Repose sans paix 125
Empire en flammes 145
Le seigneur des liches 115
Le feu dans la montagne 115
Le sang dans les ténèbres 105
La mort sur son rocher 105
La guerre du royaume
des nains 115
Sombres ailes de la mort 125
Le château de Drachenfels 125
Pour la gloire d'Ulrich 169
Le nouveau apocryphe 145
L'agonie du jour 159

IL ETAIT UNE FOIS 115

ELIXIR 115
Mandragore 59
SERVICE COMPRIS 117
PIRATES DES CARAIBES 115
Orcs et Trolls tel
Seigneurs dragons tel

DEMONWORLD 419
Livret d'armée clan orc 115
Livret d'armée impériale 115
Livret d'armée elfe 115
Livret d'armée nain 115
Livret ishtak 115
Cartes 115

CHRONOPIA tel
WARZONE 269
Compedium 1 195
Compedium 2 195
Les chroniques
warzone 1 à 6 15
Les chroniques
warzone 7 à 8 29
Les chroniques
warzone 9 à 10 29

REMBRANT
Deck protector 10*100/20,6% 404
Deck protector fond
Noir 10*100/20,6% 568
Classeur bleu 12/20,6% 516
Classeur dragon 6/20,6% 420
Classeur bordeaux 12/20,6% 516
Mini collector
album black/20,6% 34
Mini collector
album navy/20,6% 34
Boite 100 feuilles a5/20,6% 129
Porte folio 4 poche*12/20,6% 301
Porte folio 9 poche*12/20,6% 448
Porte folio créer un thème/20,6% 448
Protége souple 100*100/20,6% 1075
Protége carte rigide 200/20,6% 90
Feuille rang 3 trous 100/20,6% 135
Feuille rangement 250/20,6% 340

ULTRA PRO MAGIC
Sachet de 10 DP tel
Feulle de rangement 9 cartes tel
Sachet de 100 protége-carte
souples tel
Black shield tel
Boite cloche pour 100 cartes
avec DP tel

JEUX DE PLATEAUX
Rencontre cosmique 6 249
Civilisation 305
Dune 305
Battlespace 239
Citytech 239
Bloodberets 239
Junta 239
Diplomatie 305
Maharadja 209
Hannibal 239

JEUX DE SOCIÉTÉ
Montgolfière 159
Menaces sur terre 229
Drois 269
Fief 2 249
Zargos 249
Condotière préstige 305
Condotière 229
Les colons de katane 185

Méditerannée 279
Le secrèt du Nil 145

FORMULE DE 209
Circuits zandvoort/spa 105
Circuits san
Marino/Sout africa 105
Circuits France/Italie 105
Circuits Brésil et Portugal 105
Circuits Angleterre et USA 105
Blister 7 des 38
Blister de 10 voitures 46
Pack de feuille de course 240

LES NEWS DE FAERIE

CLAN WAR
490,00 F
Infantry expansion
225,00 F
Cavalry expansion
235,00 F

GUILLOTINE
116,00 F

POLARIS
2nd EDITION
219,00 F

LIVRE DES CINQ ANNEAUX (L5R.VF)
237,00 F
Way of the lion
96,00 F
Night of 1000 screams
61,00 F

DEADLANDS
490,00 F
City O'Gloom boxed set
192,00 F
Devil's tower 3
Fortress o'fear
192,00 F
Forbbiden God
35,00 F

Les Cheapass Games

Jeux de plateau en anglais
Édités par Cheapass Games **Entre 35 et 50 F**



Passe-moi la colle Bill !

Seattle est décidément une ville bien étrange : après la disparition de Laura Palmer (*Twin Peaks*), les implants extraterrestres nasaux (*X-Files*), la naissance du nouveau dalaï-lama (*Little Buddha*), voilà que la moitié de la ville est achetée par Microtruc et l'autre par les Enchanteurs of the coast. En plus, il pleut tout le temps. Pourtant, oublié par les multimondiales, restait un petit garage où l'on pouvait entendre la nuit le doux bruit du massicot et de la photocopieuse : c'est là que se fabriquent les jeux de *Cheapass Games*.



Cheap ils sont, cheap ils resteront ! Tel est le leitmotiv de cette société. Sa théorie tient en deux points : premièrement, les jeux sont trop chers. Jusque-là on est d'accord. Deuxièmement, si les jeux sont trop chers, c'est que le matériel fourni avec (pions, dés, plateau et jetons) coûte trop cher à fabriquer et que c'est presque toujours le même qu'on trouve dans toutes les boîtes. D'où l'idée d'éditer des jeux à prix très bas, sans matériel, puisque que vous êtes déjà censé les posséder dans votre vieille boîte de *Monopoly* ou de *Destins*.



Trois enveloppes illustrées contenant des cartes photocopiées sur carton coloré et emballées avec des morceaux de magazine sont arrivées sur la table d'expérimentation de mon labo avec un petit mot de la rédaction : cher docteur Mops, toi qui aimes tant les jeux à la..., amuse-toi bien, nous on n'a pas osé. Bon...

Comme le zombie de *Lord of the fries* était rigolo, j'ai commencé par lui. Dans ce jeu de cartes où l'on incarne un zombie serveur de snack, il faut composer des menus semi-aléatoires en réunissant les ingrédients nécessaires. C'est un jeu de défausse assez bien foutu et pas du tout sérieux et pour 45 francs, on ne rechigne pas.

Safari Jack est lui un jeu de plateau modulable où l'on chasse des animaux au nom stupide. Et euh ! Bon. Pourquoi pas ? Mais à réserver aux plus jeunes.

Score : 7/10 *pour Lord of the fries 4/10 pour les autres*



Quant à *Ben Hur*, c'est une course de chars pour quatre à huit joueurs. Il est peut-être très bien, trouver des pions pour les chars, ça va, mais cent jetons par joueur c'est trop. *Backstab* ne subventionne pas suffisamment mes recherches pour que je possède autant de monnaie sur moi (en plus, ça déforme les poches de ma blouse).

Remarquez qu'à la façon dont évoluent les jeux aujourd'hui... Pour le prix d'un booster de jeu à collectionner, vous pouvez maintenant acheter un jeu complet dans un booster. *Cheapass Games* a inventé la collection de jeux à collectionner ! Quand je vous disais qu'ils sont bizarres dans cette ville !



Si vous désirez en savoir un peu plus : visitez le site www.cheapass.com, et vous pourrez même vous procurer des plans pour fabriquer vos pions avec les Lego de votre petit frère.

Docteur Mops

l'on peut apprécier tous les efforts d'Orgotek pour nous préparer un meilleur futur dans la joie et la gentillesse la plus totale et, par opposition, les méthodes répressives et restrictives du gouvernement des FSA, ses conflits avec plusieurs groupes rebelles et sa volonté d'immobilisme. Ce cahier se termine par une description géographique de chacune des régions des FSA et quelques informations sur les aberrants américains. Dans la partie noir et blanc qui suit, on nous décrit de manière objective les méthodes employées par Orgotek que ce soit au niveau du recrutement ou des opérations, ainsi que de nouveaux pouvoirs dans la ligne de l'électrokinésie. Les FSA subissent eux aussi une seconde approche moins subjective, avec une deuxième description des régions, etc. Le tout se termine, comme à l'accoutumée par les célébrités des deux organisations, quelques archétypes et une feuille de personnage. On regrettera le manichéisme de l'ouvrage qui oppose les gentils Orgotek au vilains FSA, la faiblesse du niveau artistique et le sentiment de répétition dû au "traitement en deux couches". Sans être indispensable, l'ouvrage apportera ce qu'il demande au conteur désireux d'approfondir ses connaissances sur l'une des deux parties.

Score : 6/10

MOAH

Dataware

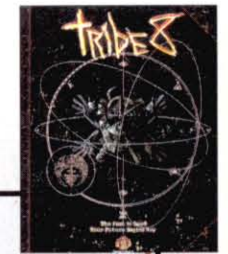
Supplément Alternity en anglais
Édité par TSR
138 F

Premier jeu de rôle de science fiction de *TSR* à rencontrer un véritable succès commercial (aux États-Unis tout du moins), *Alternity* poursuit son petit bout de chemin. Après s'être intéressée tour à tour aux armes, à l'équipement et aux extra-terrestres (voir *Backstab* 11), la gamme porte aujourd'hui son dévolu sur les robots du futur et le Grid, descendant direct d'Internet. Outre la structure et la cartographie de ce réseau planétaire voire interstellaire, *Dataware* décrit de façon exhaustive ses autochtones (Intelligences artificielles et Gridpilots) ainsi que les nombreux outils qui sont à leur disposition (ordinateurs, interfaces, périphériques et logiciels). Pour ce qui est des robots, l'auteur s'efforce de nous expliquer leur place dans la société avant de nous rappeler les lois qui les régissent. Les règles sont omniprésentes tout au long du texte. *Dataware* comble ainsi les lacunes des *Players' Handbook* et *Gamemaster Guide* concernant la navigation dans le Grid, les techniques de piratage informatique, les combats virtuels et la programmation de logiciels. L'ouvrage propose en outre des règles de création d'IA et de robots, exemples à l'appui. Le tout est parsemé d'idées de scénario de qualité inégale. Bien qu'il ne soit pas une réussite au niveau esthétique, *Dataware* remplit admirablement sa fonction en terme de background et de règles. Au final, c'est un catalogue très complet à consulter selon les besoins du meneur.



Score : 5/10

Michaël Croitoriu



Dominion

Jeu vidéo en anglais
Édité par Ion Storm
350 F

Après une longue paix, c'est de nouveau la guerre totale entre les quatre factions en présence, les Darkens, les Scorps, les Mercs et les Humains. Tout cela pour une pauvre planète du nom de Gift 3 où aurait été découvert une mystérieuse intelligence artificielle. Si les scènes cinématiques d'intro sont de toutes beauté et annoncent une ambiance et un scénario bien ficelé, il faut tout de même avouer que le look des premières unités disponibles au début du jeu n'est pas révolutionnaire. Bien des magazines "spécialisés" dans les jeux PC en ont profité pour démolir *Dominion* sans aller chercher plus loin. Il est vrai que chez les concurrents, la guerre futuriste a le côté un peu plus rock, plus fun, sharp et hip ! Et au vu du nombre de produits à tester, pourquoi perdre du temps sur un jeu au look passable ? Petite erreur, car si il faut attendre quelques missions pour voir apparaître des unités un peu plus "design", c'est par contre dès le début que le côté tactique et stratégique frappe de plein fouet grâce à une IA au dessus de la mêlée et une gestion en parallèle d'un nombre effarant d'unités. On peut peut-être se lasser de beaux graphiques à cause d'un faible intérêt de jeu, on ne se lassera pas d'un bon jeu même si les premiers niveaux ne transcendent pas les yeux. Refaire les niveaux perdus contre une machine, puis enfin les gagner à la sueur de sa souris est tout de même plus intéressant que de cliquer sur une masse d'unités et les envoyer aveuglément dans un combat ou le plus fort en nombre l'emporte. C'est d'ailleurs avec un jeu tel que *Dominion* que les Wargamers endurcis qui avaient osé franchir le pas vers l'informatique pour le tour-par-tour uniquement, le franchiront pour le conflit en temps réel !



Score : 8/10
7/10 pour le look & 9/10 pour l'IA

Colonel failure, 23rd Netriders

Empires of the Shining Sea

Supplément pour AD&D/Forgotten Realms en anglais
Édité par TSR
120 F

Tu dis? Les Mille et unes nuits? Ben oui, forcément ça m'dit quelque chose. Sauf que c'est pour Donjons? Ah ouais. Alors là, tout de suite, je crains le pire. De deux choses l'une. Soit on va avoir droit à un background d'enfer, plein de génies, de tapis d'Orient et de danseuses nues. Soit y vont nous refaire le coup de la "super-top-nouveauté-100% originale". Vous savez quoi? Plutôt que de nous surprendre, et de ne faire ni l'un, ni l'autre, nos Amis les Concepteurs se sont bornés à prendre le meilleur du pire des deux. Et au final, ça déconcerte. Dans *Empires of the Shining Sea*, on trouve tout sur le Calimshan, la nouvelle région "c'est là qu'on joue maintenant" de *Forgotten*

Tribe 8

Jeu de rôle en anglais | **Édité par Dream Pod 9** | **220 F**



Le post-apo, c'est bien...

Pour écrire un jeu post-apocalyptique, il faut d'abord une bonne apocalypse. Ici, des hordes de monstres venus du monde des rêves, les Z'bri, ont déferlé sur le monde, détruit notre belle civilisation et parqué l'humanité dans des camps. Les auteurs auraient sûrement pu trouver une idée un peu moins chargée d'histoire, surtout pour n'en conserver que les éléments les plus "gore".

Ensuite il faut des survivants. Là, ce sont huit Fatimas, des avatars de la Déesse Unique qui ont libéré tout ce beau monde en lui apprenant une magie basée sur le rêve, la Synthèse. Le tout bien sûr en échange d'une soumission sans faille. La société fut réorganisée en sept tribus, chacune gérant la partie de l'existence correspondant à sa Fatima.

Enfin, il faut un but aux personnages (en dehors de la survie). Les joueurs incarneront des Déchus, bannis ou rebelles à leur tribu d'origine qui tentent de reformer la Huitième tribu, celle de Joshua, seul Fatima masculin terrassé lors d'une bataille contre les Z'bri. La tâche est ardue sachant que les Tribus veulent la peau des Déchus (ça en jette d'écrire ses textes sacrés dessus), les Z'bri leurs organes (et leurs émotions), les quelques survivants non alignés se contentant de leur équipement.

... en abuser, ça craint

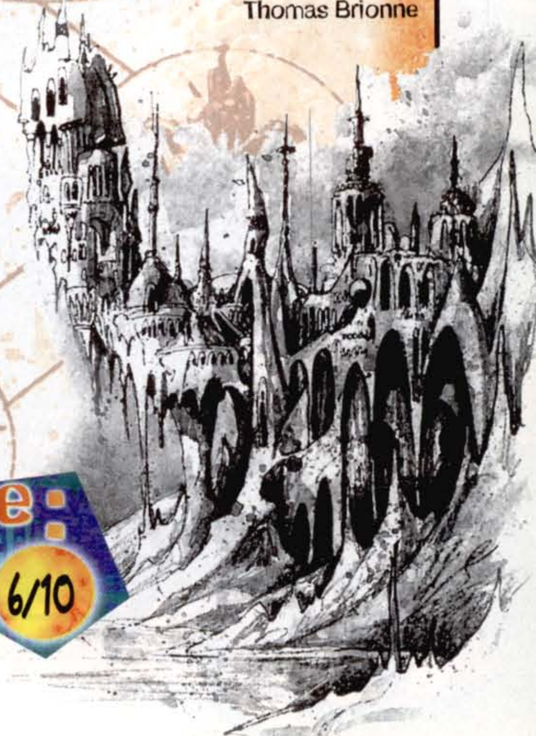
Tout ça semble fort sympathique, mais on n'échappe pas à quelques poncifs. On a droit aux Keepers, les gars mystérieux qui gardent jalousement leur technologie d'Avant sous terre (qui a dit *Bitume* ?) et à la caste de prêtres obscurantistes qui ne pensent qu'à maintenir le peuple sous leur coupe (*Dark Earth* ?). Quant aux tribus, elles sont directement pompées sur les clans *White Wolf*. On retrouve les adorateurs de la mort qui s'habillent en noir, les hédonistes qui ne pensent qu'à ça... Sans parler de plagiat, disons que quand on est Québécois comme les auteurs du jeu, on sait lire le français.

Du travail de pro

Le système de jeu (celui de *Heavy Gear*) tourne très bien, et, graphiquement, l'ensemble est magnifique, sans la surenchère "dark" à laquelle on pouvait s'attendre. Toutes les illustrations ont leur utilité, jusqu'au moindre détail vestimentaire. Les PNJ présentés sont bardés de tatouages et autres piercings. Les raisons pratiques, sociologiques et autres sont expliquées dans le texte. Celui-ci, constitué de témoignages grappillés par-ci par-là est plus ou moins agréable à lire : si les commentaires de Déchus sur leur ancienne vie sont directement exploitables, le background rédigé en style biblique risque de poser des problèmes à ceux qui ont appris l'anglais dans les comics.

Tribe 8 est donc un bon jeu, qui sera probablement desservi par une flopée de bons suppléments, mais reste bien loin de révolutionner le genre.

Thomas Brionne



Score : 6/10

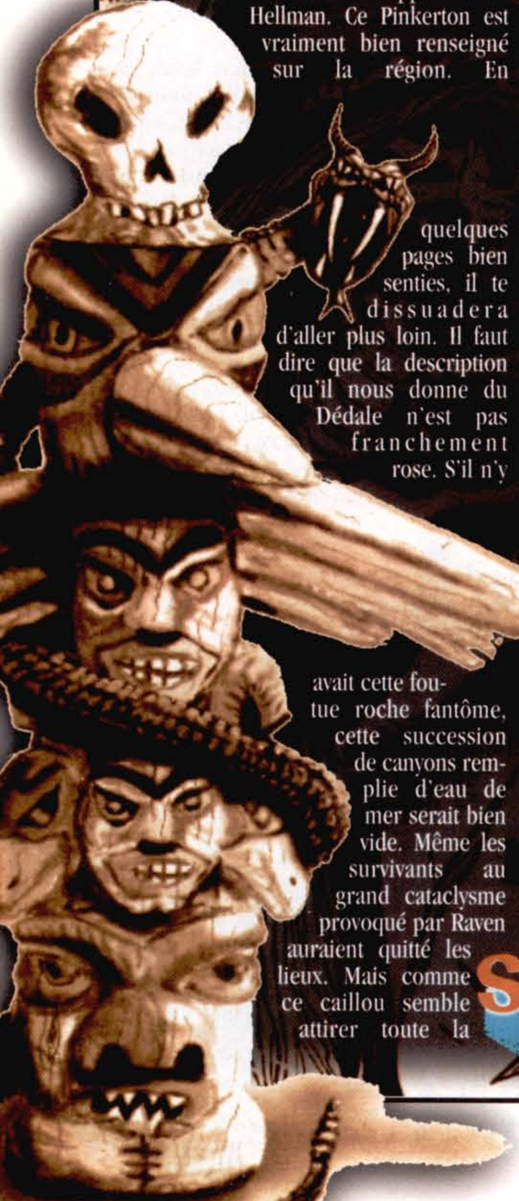
Le grand labyrinthe

Supplément pour Deadlands en français
Édité par Multisim
220 F



"Dans ce dédale obscur où règne la folie !"

Tu connais l'Ouest Etrange, coyote ? Tu as affronté le blizzard du grand Nord, tu as joué ta vie sur les fleuves mortels du sud et tu as vibré avec les monstres d'acier du chemin de fer. Pour toi, la mort est une compagne de chaque jour. Bien. Parfait. Tu es tout juste mûr pour espérer mettre le pied dans le Grand Labyrinthe et survivre plus de deux heures. Si les chinois ne t'éliminent pas, les indiens, les mineurs ou quelques fanatiques s'en chargeront. Alors tu finiras ta misérable carrière dans l'estomac d'un requin ou quelque chose de plus affreux. Bien sûr, tu peux avoir la chance de tomber sur le rapport de ce Hellman. Ce Pinkerton est vraiment bien renseigné sur la région. En quelques pages bien senties, il te dissuadera d'aller plus loin. Il faut dire que la description qu'il nous donne du Dédale n'est pas franchement rose. S'il n'y avait cette foutue roche fantôme, cette succession de canyons remplie d'eau de mer serait bien vide. Même les survivants au grand cataclysme provoqué par Raven auraient quitté les lieux. Mais comme ce caillou semble attirer toute la racaille de l'univers (et du reste), on peut dire qu'il y a surpopulation.



Alors tu as ce bouquin ? Ok. Tu as dû y mettre le prix (220 francs c'est un peu cher pour un supplément), mais ça en vaut la peine. Moi, je l'ai compulsé dans une boite, écrit en anglais et je peux te dire que le style est bien rendu, comme d'habitude. Bon, il n'y a pas toutes les cartes et il manque des plans de bateaux. Et alors ! La lecture te sera aisée et agréable. Bien sûr, comme à chaque fois, il reste des fautes et des erreurs de maquette qui nous privent de certaines fins de chapitre. Dommage et agaçant : Rien à dire de plus. À force, on se lasse. Mais que ces imperfections de forme ne te rebutent pas. Ce rapport est une mine de renseignements utiles. Chaque paragraphe est une piste à exploiter pour trouver l'aventure. Sans trop de difficulté il est possible d'imaginer des campagnes entières dans la région. Et puis, coyote, si tu te sens l'âme d'un marin tu vas pouvoir naviguer et batailler grâce à tous les types de bateaux décris là-dedans. Tu vas pouvoir t'initier aux arts martiaux même s'ils me semblent un peu trop puissants pour un simple mortel comme toi. Enfin, si le cœur et l'estomac t'en disent, tu pourras visiter quelques coins pittoresques comme la Cité des Anges Perdus (Lost Angels) ou Shan Fan.



Conclusion, raclure, si tu arrives à te libérer du collier de chanvre que je t'ai enfilé autour du cou, alors tu pourras me pister et me suivre. On se retrouvera là-bas. Tentes ta chance sans hésiter, le jeu en vaut vraiment la chandelle.

La Hyène

Score : 8/10



Realms. Comme tout le monde connaît Sinbad et Ali Baba, je ne vous ferais pas l'offense de parler des mages, guerres de mages, génies, lampes à génies et autres tapis. Tant pis. Vous me direz, ça aurait pu être bien. Ben oui. Sauf que c'est ultra-chiant à lire. Des kilomètres de texte, des descriptions à la Balzac, des chronologies en pagaille... Et tout ça pour trois malheureuses illustrations qui ne font même plus rire mon petit frère (salut toi). Comme j'ai l'habitude d'être objectif, je dois avouer que ce pavé contient quand même tout ce qu'il faut (mais alors vraiment tout) pour déplacer vos campagnes sous le soleil. Le contraire eut été étonnant. Si vous êtes patient et que vous aimez bien faire ce qu'on vous dit, *Empires* va vous plaire. Par contre, si vous avez la bougeotte et que ça vous gonfle d'engraisser Wizards, allez plutôt au cinéma. Comme dirait Thomas, "y en a marre des terrains de camping pour gros bills".

Score : 5/10

Julien Blondel

Inanimea: the secret way

Supplément pour Changeling: The Dreaming en anglais
Édité par White Wolf
100F

Et hop ! Un nouveau supplément pour *Changeling* qui, décidément, se développe grandement ces temps-ci. Si vous lisez *Backstab* et les chroniques pour *Changeling*, vous savez que les derniers ouvrages n'ont pas vraiment fait honneur au jeu. Réjouissez-vous, *Inanimae : The Secret Way* vient briser la loi des séries ! Il s'agit d'un supplément sur les fées élémentaires et liées aux objets, nommées les Inanimaes. Le supplément nous décrit par le menu leur histoire, leur mode de vie, les différents " phyla " (équivalents aux kiths de nos fées bien aimées), leurs cantrips et comment leur mitonner de bonnes petites chroniques. Il existe cinq empires Inanimae correspondants aux éléments (bois, eau, feu, pierre, air) et quelques fées sont issues d'objets à formes humaines (mannequins, poupées, etc.). La personnalité de ces fées dépend non seulement de son élément mais aussi de l'état de son attache physique : si elle est purement naturelle, la fée est plutôt primale et sauvage sinon celle-ci est plutôt moderne et intégrée au monde. Les différents intervenants sont assez intéressants et originaux, même si certains poncifs n'ont su être évités. Il est à regretter par contre que la magie spécifique souffre d'un certain manque d'originalité (de nombreux niveaux sont repris des arts) ou d'une trop grande puissance dans certains cas. Enfin, pour ne pas trop rompre avec les habitudes, les conseils au conteurs auraient mérité un meilleur traitement. *Inanimae* reste un excellent supplément, qui apporte un vrai renouveau à *Changeling* sans en modifier complètement l'esprit.



MOAH

Score : 7/



LOA

Supplément pour Nephilim en français
Edité par Multisim
209 F

Voilà une campagne qui décoiffe ! ! ! *Loa* est un supplément de 190 pages qui entraînera vos Nephilim très loin dans les mystères du Vaudou. Divisée en trois actes eux-même séparés en trois scènes qui constituent des scénarios jouables en une à deux séances, *Loa* est un monstre de précision et de détails. Les auteurs ont pris le temps de soigner des descriptions ultra-détaillées sur tous les lieux, PNJ et complots que les personnages vont être amenés à rencontrer. La campagne commence à Paris et fait voyager les Nephilim jusque l'île d'Haïti en passant par la Floride. On y aborde les thèmes du Vaudou, des zombies, du sombre mystère Selenim et des étranges templiers américains. Les joueurs voyageront dans les sphères de l'île et rencontreront les Loa, ces esprits à mi-chemin entre le Nephilim et le Kaïm et dont Agoué et le sombre Baron Samedi sont les grandes figures. Mais au cours de leur quête, les PJ auront à comprendre l'origine du Vaudou et découvrir une nouvelle voie vers l'Agartha. La vision que les auteurs développent du Vaudou est intéressante et apporte du sang neuf à l'univers de Nephilim (même si les PJ viennent encore une fois tout chambouler). En fait c'est plutôt un bon, voire très bon, supplément qui a le seul défaut de pousser encore plus loin le grosbillisme des PNJ avec des Nephilim frôlant les 100 points de Ka. On distingue clairement une volonté de faire un supplément irréprochable pour couper court aux critiques habituelles et ça fait du bien. C'est une campagne qui rassure sur les orientations du jeu dans l'avenir et on espère un supplément sur l'Afrique ou même l'Asie occulte.



Score : 7/10

David BENOIT

The Bestiary

Supplément Dragonlance Fifth Age en anglais
Édité par TSR
189 F

Il y a des jours où je me demande vraiment si la gamme *Dragonlance Fifth Age* marche aussi bien que nos amis de *TSR* le voudraient. Je ne sais pas comment vous expliquez le brusque changement de ligne éditorial de D5A, mais pour moi, la publication de *A Saga Companion* (voir *Backstab* 10) et aujourd'hui de *The Bestiary* n'est pas innocente. Ça sent l'opération commerciale à plein nez ! Quoi qu'il en soit, le dernier né de la gamme est de toute beauté. Les illustrateurs s'en sont donnés à cœur joie. Les 230 pages du supplément sont certainement ce que *TSR* a fait de mieux depuis longtemps (NDLR : les bestiaires *Planescape* valent aussi le détour). Pour ce qui est du



Parlainth, la cité oubliée

Supplément pour Earthdawn en français
Édité par Jeux Descartes
219 F

Le dernier supplément en français ?

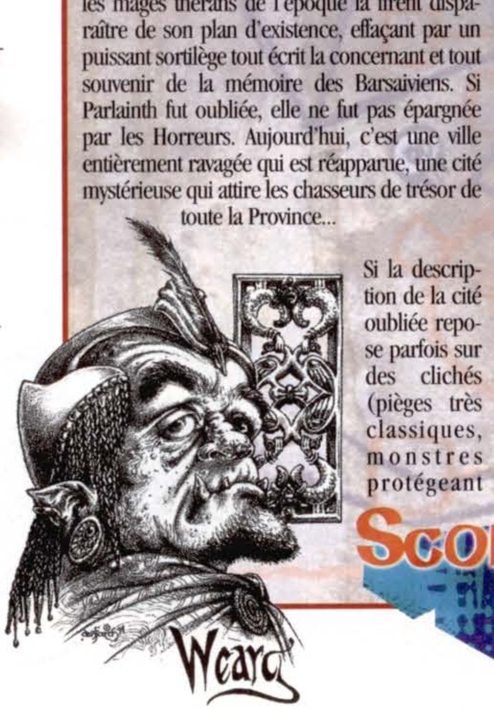
Alors que, FASA ayant décidé d'abandonner la gamme, l'avenir d'*Earthdawn* s'annonce plus qu'incertain aux États-Unis, *Descartes* continue pour le moment de soutenir le jeu en France, en publiant *Parlainth*, un cadre de campagne sur fond de cité en ruine à explorer.

Le produit se présente sous la forme d'un livre de 144 pages et de deux encarts : une grande carte en couleur (assez psychédélique !) et un petit livret. La carte, qui représente Parlainth, évoque de manière troublante... un graffiti mural digne de toilettes publiques ! Mais c'est un effet recherché, et il est pour le moins original. Le livret contient des indices (récits, plans, rumeurs) à fournir aux joueurs et qui leur seront en fait "vendus" au cours de leurs pérégrinations. Le tout est très joliment présenté, avec une mention spéciale pour les illustrations, particulièrement réussies.



Une cité rayée de l'histoire

Parlainth est une ancienne cité thérane maudite. Dans l'espoir de la faire échapper au Châtiment, les mages thérans de l'époque la firent disparaître de son plan d'existence, effaçant par un puissant sortilège tout écrit la concernant et tout souvenir de la mémoire des Barsaiviens. Si Parlainth fut oubliée, elle ne fut pas épargnée par les Horreurs. Aujourd'hui, c'est une ville entièrement ravagée qui est réapparue, une cité mystérieuse qui attire les chasseurs de trésor de toute la Province...



Si la description de la cité oubliée repose parfois sur des clichés (pièges très classiques, monstres protégeant des trésors...), on trouve tout de même beaucoup de bonnes idées : l'histoire de la ville, la carte murale, les simulacres, sortes d'esclaves constitués de matière animée (paille, cire, pierre, fer).



Une campagne à construire

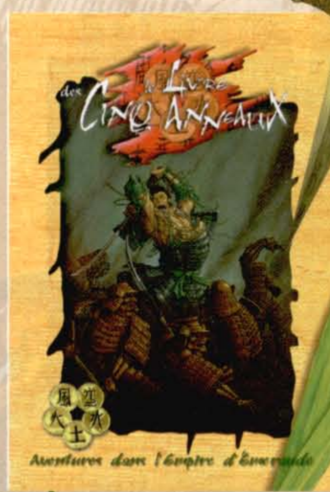
Le supplément ne propose pas de scénarios clés en main, mais seulement des idées d'aventure. La campagne que l'on peut en tirer est modulable à souhait, car prévue pour s'adapter au goût de chaque MJ et à la situation particulière de son groupe. Ainsi, pour la plupart des situations décrites, plusieurs options sont proposées au MJ : à lui de choisir celle qui lui convient le mieux.

Avec *Parlainth*, un MJ travailleur dispose de tous les éléments pour créer une campagne épique très colorée, qui ravira certainement les amateurs d'heroic fantasy classique. On peut simplement regretter que les motivations de cette exploration se résument essentiellement à l'appât du gain (trésors magiques en particulier). On aurait préféré quelque chose de plus original, qui implique davantage les PJ dans l'univers d'*Earthdawn*, ou son évolution.

Léonidas Vesperini

Score : 6/10





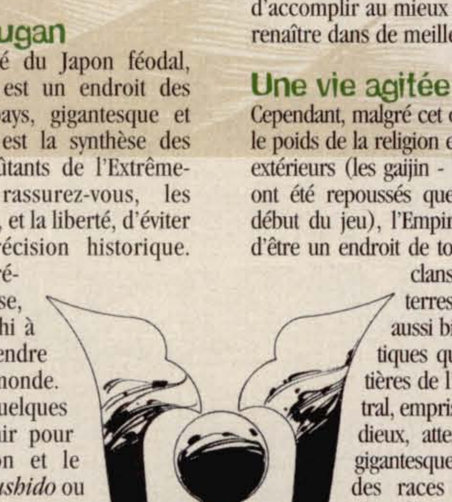
LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX

Jeu de rôles en français
Traduit par Siroz Productions sous licence Alderac Entertainment Group
250 F

Après une longue année d'attente, un éditeur français se décide enfin à traduire ce petit trésor, jusqu'à présent réservé aux plus anglophones d'entre nous. Directement inspiré de l'histoire servant de décor au jeu de cartes à collectionner *Legend of the Five Rings*, *le Livre des Cinq Anneaux* vous propose un voyage dans un mythique et héroïque pays du soleil levant.

Voyage en Rokugan

Très largement inspiré du Japon féodal, l'Empire d'Émeraude est un endroit des plus fascinants. Ce pays, gigantesque et replié sur lui-même, est la synthèse des aspects les plus envoûtants de l'Extrême-Orient. Cependant rassurez-vous, les auteurs ont pris le soin, et la liberté, d'éviter une trop grande précision historique. Inutile, donc, d'être agrégé en histoire japonaise, ou de manger des sushi à chaque repas pour prendre plaisir à découvrir ce monde. Les puristes auront quelques menus efforts à fournir pour retrouver la précision et le souci de réalisme de *Bushido* ou de *GURPS Japon*. Quant aux non-initiés, ils auront le plaisir de découvrir un univers surprenant et déroutant.



Créée par les dieux, l'humanité a vite supplanté les anciennes races. Organisée selon une hiérarchie stricte, la société de l'Empire d'Émeraude obéit à un système de castes particulièrement rigide. Chacun, dès sa naissance, doit prendre conscience de la place qui est la sienne et s'appliquer à jouer son rôle au mieux, ceci de manière à accomplir son dharma (le destin qui lui a été attribué par les dieux). Ce principe sous-tend la plupart des relations entre les individus de ce monde et justifie ainsi l'attitude de soumission des samurai à l'égard de leur daïmyo (seigneur), ou encore l'attitude d'une paysannerie souvent exploitée, mais désireuse



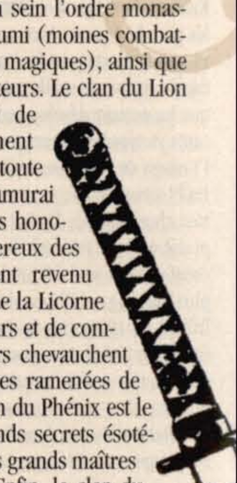
d'accomplir au mieux son rôle de manière à renaître dans de meilleurs conditions.

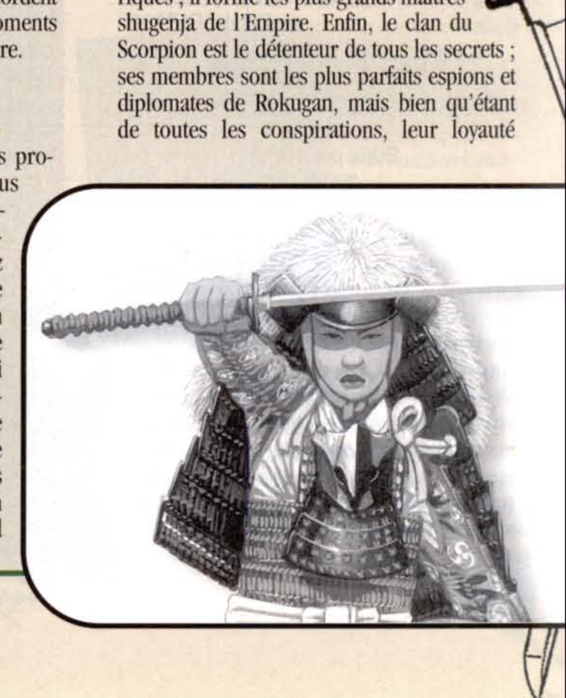
Une vie agitée

Cependant, malgré cet ordre très strict, malgré le poids de la religion et le manque d'ennemis extérieurs (les gaijin - barbares occidentaux - ont été repoussés quelques années avant le début du jeu), l'Empire d'Émeraude est loin d'être un endroit de tout repos. En effet, sept clans majeurs se disputent terres et pouvoir, au moyen aussi bien de conflits diplomatiques que militaires. Aux frontières de l'Empire, un mal ancestral, emprisonné sous terre par les dieux, attend son heure. Et des gigantesques forêts où sommeillent des races endormies, jusqu'au cœur des plus importantes forteresses, tous les présages concordent et annoncent des moments sombres pour l'Empire.

Le choix des armes

Dans cet univers propice aux plus variées des aventures (enquêtes, explorations, diplomatie, conquêtes militaires...), vous aurez à incarner un samurai. Individu de caste noble, généralement issu de l'un des sept grands clans de l'Empire, votre personnage pourra être soit un bushi (guerrier), soit un shugenja (prêtre-magicien). Cet apparent manque de diversité est en fait lié à la structure sociale si spécifique à cet univers, dans lequel il est en effet inconcevable qu'un paysan, un marchand ou un brigand puisse avoir des interactions longues et intéressantes avec des samurai. En ce qui concerne le choix du clan d'origine, chacun apportera à votre personnage un certain nombre d'avantages, ainsi que sa vision spécifique du monde. Ainsi, le clan du Crabe forme les plus résistants bushi de l'Empire et les shugenja les plus versés dans la connaissance de la magie noire ; ses maîtres mots sont devoir et courage. Le clan de la Grue regroupe les plus grands duellistes et les artisans les plus adroits ; aidé d'excellents diplomates, c'est un clan riche et influent dévoué au respect des règles de perfection physique et mentale du code du bushido. Le clan du Dragon est un clan contemplatif et retiré des affaires politiques ; il abrite en son sein l'ordre monastique des terribles Ise zumi (moines combattants dotés de tatouages magiques), ainsi que nombre de grands bretteurs. Le clan du Lion forme le bras armé de l'Empereur, totalement dévoué et dépourvu de toute peur de la mort ; les samurai de ce clan sont les plus honorables et les plus dangereux des adversaires. Récemment revenu dans l'Empire, le clan de la Licorne est composé de voyageurs et de commerçants ; ses guerriers chevauchent de magnifiques montures ramenées de terres lointaines. Le clan du Phénix est le détenteur des plus grands secrets ésotériques ; il forme les plus grands maîtres shugenja de l'Empire. Enfin, le clan du Scorpion est le détenteur de tous les secrets ; ses membres sont les plus parfaits espions et diplomates de Rokugan, mais bien qu'étant de toutes les conspirations, leur loyauté





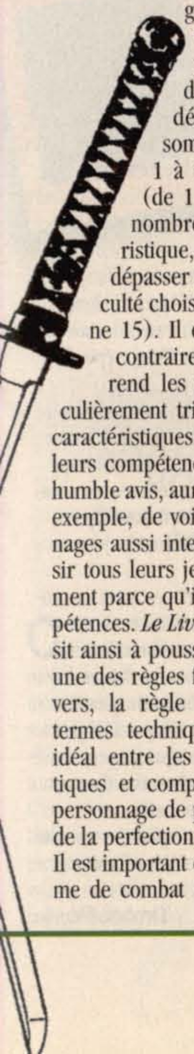


envers l'Empire semble être à toute épreuve.
Les habitués des jeux *White Wolf* ne se sentiront pas dépaysés : bien que légèrement caricaturales et manichéennes, ces sept familles procurent un cadre agréable permettant de découvrir plus facilement un univers souvent déroutant.

Enfin, il est important de noter que les suppléments consacrés aux différents clans élargissent grandement les possibilités de jeu. En développant l'histoire propre à chaque clan, ils les rendent plus "humains", moins caricaturaux, tout en proposant de nouvelles possibilités de carrières (artisan, moine combattant, chasseur de sorcière, magistrat...).

La voie du sabre

Le système du *Livre des Cinq Anneaux* est efficace et en parfaite adéquation avec le monde dans lequel vont évoluer les personnages.
Chaque individu est défini par cinq anneaux élémentaires (air, terre, eau, feu, vide) correspondant aux cinq éléments censés les constituer, et déterminés par différentes caractéristiques (feu : agilité et intelligence, terre : constitution et volonté...). Pour effectuer une action, le personnage devra lancer un nombre de dés à dix faces égal à la somme d'une compétence (de 1 à 5) et d'une caractéristique (de 1 à 5). Il ne gardera qu'un nombre de dés égal à sa caractéristique, la somme de ces dés devant dépasser ou égaler un niveau de difficulté choisi par le meneur (en moyenne 15). Il est évident que ce système, contrairement à beaucoup d'autres, rend les personnages particulièrement tributaires de leurs caractéristiques bien plus que de leurs compétences. Ce qui, à mon humble avis, aura le mérite d'éviter, par exemple, de voir trop souvent des personnages aussi intelligents qu'une amibe réussir tous leurs jets de connaissance simplement parce qu'ils ont "blindés" leurs compétences. *Le Livre des Cinq Anneaux* réussit ainsi à pousser les joueurs à respecter une des règles fondamentales de cet univers, la règle de l'équilibre. Car, en termes techniques, seul un équilibre idéal entre les différentes caractéristiques et compétences permettra au personnage de progresser sur la voie de la perfection.



Il est important de noter que le système de combat (et tout particulièrement le système de duel iaijutsu - dégainer frapper) est particulièrement mortel.
L'ambiance des films de samurai est parfaitement rendue (trop peut-être) et les têtes volent facilement après un coup de katana bien placé. Vos joueurs devront donc réussir à comprendre quand il est nécessaire de parler et quand seul l'acier peut résoudre un problème.

Enfin, comme tout jeu basé sur le Japon médiéval, un système simple permet de gérer l'honneur, la gloire, le respect du code du bushido et le comportement des samurai en société. Cependant ce système ne se présente en aucune manière sous la forme d'un carcan rigide, mais bien au contraire sous la forme d'un simple guide vous permettant de mieux savourer l'ambiance typique de ce jeu.
Basiquement *Le Livre des Cinq Anneaux* vous propose d'incarner le héros épique d'une épopée légendaire : on vous expliquera simplement que jouer, c'est créer une histoire, c'est parler et écouter, et pour ce faire vous disposerez d'un outil parfaitement approprié.



Do you speak french ?

En ce qui concerne cette version française, il est important de noter que bien qu'elle ne contienne aucun réel ajout original, elle comprend tout de même un certain nombre de précisions qui faisaient douloureusement défaut à la version américaine. Ainsi, la règle sur les duels est agrémentée de quelques utiles précisions, de la même manière un certain nombre de "bugs" ont été revus et corrigés (sur la carte, les points de vie...).
De plus, *Siroz* semble décidé à miser gros sur ce jeu, et vous pouvez donc vous attendre à voir sortir rapidement quatre ou cinq suppléments d'ici Noël (on peut toujours rêver ?!). Ainsi devraient rapidement suivre l'écran (accompagné d'un scénario très sympathique), *le Voile de l'honneur* (deux aventures), et les guides des clans du Dragon et de la Licorne. La qualité de ces suppléments ne faisant qu'enrichir un jeu déjà bien fourni.

Regrets...

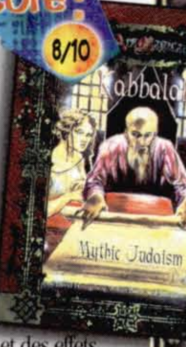
Malgré tout, quelques regrets viennent assombrir mon enthousiasme. Tout d'abord en ce qui concerne l'histoire de l'Empire d'Émeraude, il me paraît en effet regrettable qu'un avant-goût des conflits qui se préparent n'ait pas été glissé dans cette version à l'attention des meneurs. En effet, les joueurs du jeu de cartes ont pu, au cours des ans, découvrir une histoire riche et passionnante, et il est particulièrement regrettable que les bases de cette histoire ne soient pas disponibles, les meneurs risquant alors d'orienter leurs campagnes de manière incompatible avec la future ligne éditoriale. On pourrait aussi regretter que les familles, la religion et le monde ne soient pas décrits plus en profondeur.
Mais cessons d'ergoter, *le Livre des Cinq Anneaux* nous propose de découvrir un univers nouveau et envoûtant, c'est un monde de magie et de légendes et si vous aimez conter des histoires, si vous aimez rêver, si vous aimez écouter des récits épiques alors ce jeu est fait pour vous.

Hitcher



Score : 8/10

Ars Magica



Score : 8/10

Kabbalah

Supplément pour Ars Magica en anglais
Édité par Atlas Games 149 F

Ce supplément est une merveille. Que dire de plus ? On peut tout de même préciser qu'il s'agit d'un gros livret de background décrivant la culture judaïque dans notre bonne vieille Europe Mythique et ses implications pour *Ars Magica*. En commençant par un historique du peuple juif, les auteurs nous expliquent ce que signifie être un membre de cette communauté à l'époque. Puis on attaque le gros du sujet : comment jouer un Kabbaliste. Comme tout le reste du supplément, la magie est très fidèle aux textes fondateurs de la religion et permet des effets très variés qui ne ressemblent en rien à la magie Hermétique. Seul point noir au tableau : ça va être difficile d'interpréter un Rabbin Kabbaliste bien intégré à la société. Cependant, si le MJ prépare une bonne saga tournant autour du thème, cela devient explosif. Bref, c'est un supplément à conseiller à tout le monde, même à ceux qui ne jouent ni à *Ars Magica*, ni à aucun jeu médiéval-fantastique. En effet, c'est un condensé incroyable d'informations sur le judaïsme qui sont bonnes à prendre et à recaser un peu partout.

Festival of the Damned

Supplément pour Ars Magica en anglais
Édité par Atlas Games 136 F



Score : 6/10

Festival of the Damned est une réédition anniversaire de deux scénarios qui étaient parus indépendamment l'un de l'autre. Le premier, *The Ghoul of St Lazare*, est une courte aventure commençant par une découverte macabre. L'intrigue, qui peut se jouer dans n'importe quelle alliance, emmène les personnages jusqu'à un petit village où sévit un adepte du satanisme. Le second, *Festival of the Damned*, est nettement plus ambitieux. Il se déroule dans le même petit village, mais en décrit cette fois chaque maison et chaque habitant. Bien que se suivant logiquement, les deux scénarios peuvent tout aussi bien être joués indépendamment.

The Wizard's Grimoire

Supplément pour Ars Magica en anglais
Édité par Atlas Games 136 F

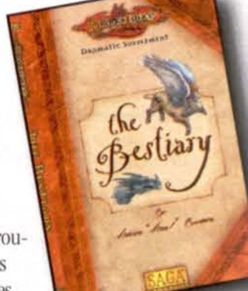


Score : 7/10

Il serait ridicule de dire que la réédition de *The Wizard's Grimoire* n'est qu'une liste de sorts. En fait, c'est l'outil indispensable du mage. Y sont abordés en détail le Code d'Hermès, les tribunaux et les laboratoires. Mais aussi la façon de se comporter en société, de jouer un mage au quotidien, de le faire évoluer dans la hiérarchie, et bien d'autres choses encore. On peut aussi bien conseiller cet épais supplément au joueur, qui saura tirer profit des archétypes de mages, des sorts et des nouveaux vices et vertus, qu'au maître de jeu qui en fera son livre de chevet. Il y a encore des gens qui disent qu'on peut jouer à *Ars Magica* sans cette version révisée du grimoire ? Pourquoi pas...

David Benoit





texte, *The Bestiary* est un ouvrage commandé par l'Ordre des Aesthetics de Palanthas à Caramon Majere. Ce dernier y a regroupé toutes ses connaissances concernant les mammifères, les oiseaux, les humanoïdes et les monstres de Krynn, ce qui inclut aussi bien des notes sur l'écologie et l'alimentation que des techniques éprouvées pour les terrasser. Le Héros de la Lance profite même de l'occasion pour nous relater quelques anecdotes. Ceci dit, ne nous y trompons pas, l'intérêt principal de cet ouvrage reste les superbes illustrations ainsi que les caractéristiques SAGA. La plume de Caramon est en effet loin de valoir celle de Margaret Weis et Tracy Hickman.

Score : 5/10

Michaël Croitoriu

Seasons

Campagne pour Rêve de Dragon en français
Édité par le fanzine Apsara
75 F



J'aime bien la poésie. J'aime bien le jeu de rôles. Il est rare que deux de mes passions se croisent avec autant de netteté que dans cette longue et belle campagne pour *Rêve de Dragon*. J'aimerais bien vous la raconter là, en quelques phrases, mais elle est trop belle, trop forte et trop mystique pour être résumée en dix lignes. On peut simplement, pour ne pas en dévoiler les secrets, vous dire que les Dragons qui vont rêver pendant de longues heures auront un sommeil agité et mélancolique. La musique sera au rendez-vous, elle guidera les joueurs à travers une aventure initiatique en quatre temps forts. Chaque épisode sera dans le ton d'une des saisons de l'année. Constituant un tout parfaitement organisé, cette campagne commence et finit merveilleusement. Elle sera pour vous et vos joueurs un moment inoubliable qui risque de vous marquer à jamais et de changer radicalement votre vision du monde. N'est-ce pas l'espoir secret de tous les grands rêveurs que sont les joueurs de *Rêve de Dragon ?*

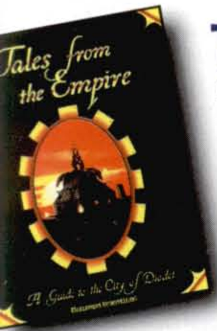
Pour quatre joueurs et un maître du jeu averti, ce produit collector séduira tous les fans d'un jeu hors normes où l'on est loin des Donjons et plus près des Dragons. Ne vous attendez pas à un produit de luxe fait par des pro, *Seasons* est le fruit d'un fanzine et à ce titre il ne bénéficie pas d'une présentation merveilleuse et d'illustrations magiques, mais sa simplicité et son côté rustique contribuent à son charme. Un seul mot à dire : BRAVO !

Score : 7/10

Timbre Poste

Tales from the Empire

Supplément pour Maelström en anglais
Édité par Hubris Games
140 F



Tales from the Empire* est le premier supplément pour *Maelström*, jeu romantico-fantastico-steam-age (rien que ça !) que j'avais encensé il y a quelques mois, contre toute attente. Sur 100 pages superbement illustrées se livrent à vous les charmes de la Cité de Diodet, construite sur les ruines d'une ville Impériale.

Vous découvrirez ses habitants, son histoire, ses faubourgs, ses quartiers typiques et surtout sa vie artistique et scientifique. Romantisme et poésie sont toujours au rendez-vous, à travers lieux insolites (Musée de Zoologie, Club de Jazz, Docks de la flotte aérienne, Omnibus qui fait le tour de la ville...), rumeurs étranges (trafic d'opium...), personnes importantes et bien sûr "Dogbound", ces romans populaires dont on ne sait jamais s'ils sont une simple fiction ou un témoignage du passé. Le ton de *Maelström* s'affine encore, à mi-chemin entre *Ecrymes* et *Castle Falkenstein*, plus fantastique que le premier, plus rêveur et moins "n'importequiste"* que le second. Ce décor urbain, plus stable, aurait dû aider les meneurs à se familiariser avec l'ambiance.

Malheureusement, en se développant, *Maelström* reste trop dense (les auteurs donnent ici de nouvelles unités de mesure !) et souffre de n'être proche d'aucun "standard" de référence. De plus, malgré les scénarios qui clôturent cet ouvrage, les buts et rôles des joueurs restent indéterminés. Un supplément agréable à lire, plein d'idées, mais qu'il faudra exploiter et digérer à la petite cuillère, sous peine de s'y noyer.

Score : 7/10

* copyright Yann et STD

7.7

Wizard's Spell Compendium Volume 4

Supplément AD&D en anglais
Édité par TSR
180 F

Cette fois-ci c'est la bonne ! Le dernier volume de la série *Wizard's Spell Compendium* pointe finalement le bout de son nez. Non pas qu'il était particulièrement attendu à la rédaction, mais bon, avec ce dernier volume, **TSR** va enfin pouvoir se remettre au travail et essayer de nous pondre des suppléments plus originaux et surtout moins commerciaux que celui-ci. Le contenu ? C'est un peu comme une grosse auberge espagnole. On trouve de tout, du bon et du moins bon. Au rang des incontournables, retenons les sortilèges de Tenser, les invocations (créatures, morts vivants, etc.), les murs, les symboles, les téléportations, les transmutations, sans oublier les

Fields of Fire

Jeu informatique en anglais — **Édité par Empire** — **349 F**



Le vilain petit canard de la famille Warcraft

Fields of Fire vous propose un petit jeu en temps réel "vue-de-haut", dans la plus grande tradition des *Warcraft* et *Command & Conquer*. Mais la comparaison s'arrête là. *Fields of Fire* est moche et intelligent là ou les autres sont beaux et cons. Tout d'un coup, ça branche *Backstab* et le CROC. Le scénario du jeu est des plus riches puisqu'il vous permet de prendre part à la lutte des Français et des Anglais, à l'époque du "dernier des Mohicans". Cela permet de simuler des combats entre très peu de troupes en y ajoutant quelques héros variés. Entre les militaires purs et durs (un peu ras-du-front, je ne le cache pas), les trappeurs aux compétences moins guerrières et les indiens alliés qui connaissent tout de la forêt d'Amérique du Nord, chaque type de joueur y trouvera son compte.



Plusieurs façons de réussir une mission

Alors que dans la plupart des jeux de ce type, la victoire militaire est la seule façon définitive d'arriver à ses fins, *Fields of Fire* offre bien d'autres moyens de vaincre ses adversaires. Un soldat français (qui pourrait avoir envie de jouer un Anglais ?) devra mener ses troupes à la bataille comme un petit général (tactique de combat et formations spéciales sont au rendez-vous). Un trappeur se camouflera et construira des pièges pour réduire petit à petit les forces de l'adversaire, tandis qu'un Indien, encore plus subtil, remontera un cours d'eau en se faisant passer pour un castor (il se confectionnera une coiffe en forme de castor qui lui permettra de respirer sans se faire remarquer), apprivoisera un aigle pour reconnaître le terrain ou enverra son raton-laveur familier voler un parchemin important chez le vil Anglais.

Les héros et les autres

Tous les personnages de *Fields of Fire* ne sont pas des héros. Certains peuvent seulement être sélectionnés, placés en unités et envoyés au combat. Les autres, les héros (les vrais), possèdent des caractéristiques qui leur sont propres, peuvent aller acheter du matériel (pour une fois, pas uniquement des armes), monter de niveau, apprendre de nouvelles compétences, etc. Même si le fond du jeu est on ne peut plus guerrier, la progression des personnages est digne des meilleurs JDR micro.

Le revers de la médaille

Il est vrai que le jeu n'est pas très beau et qu'il est difficile d'accès dans un premier temps (vous risquez même de ne pas réussir à finir le tutorial, un comble). De plus, les deux campagnes proposées (Anglais ou Français) sont très proches l'une de l'autre et il serait étonnant que vous jouiez les deux... ce qui réduit d'autant la durée de vie du produit. Pour conclure, disons que *Fields of Fire* est une sorte de chaînon manquant entre les *Warcraft* et les JDR micro et qu'en bon hybride, il n'est pas aussi bon que ceux entre lesquels il tente de faire le lien.

CROC

Score : 6/10



Mercenaires

si toi payer, nous gagner la bataille !

Livre d'armée pour Warhammer : le jeu de bataille fantastique en français
Édité par Games Workshop
150 F

De l'or et du sang

Pour sa nouvelle armée, *Warhammer* s'offre le luxe d'un voyage dans les royaumes du sud, en Tillée pour être précis. Ça ressemble à l'Italie médiévale, la sauce fantastique en plus. De nombreux petits royaumes servent de terrains de jeu aux Princes Marchands qui sont des nobles avides de batailles et de trésors. Ils se disputent le pouvoir et luttent ensemble contre d'arrogantes petites cités-États qui tentent de leur imposer une discipline commerciale et surtout qui veulent leur faire payer des impôts ! Voilà le cadre parfait pour de nombreuses campagnes : on peut y rajouter les expéditions vers la mystérieuse Lustrie, les pirates, les invasions barbares, chaotiques ou skavens et mille autres aventures. Tout est là sous vos yeux ébahis.



Qui qu'on tape ?

Mais tous ces potentats sont trop peu importants pour entretenir à l'année de nombreuses armées entraînées et solides. Tous préfèrent faire appel à des soldats de métier qui vendent leur bras pour quelques pièces ou de nombreux coffres d'or. La Tillée attire des mercenaires de tous bords qui viennent y butiner comme des abeilles autour d'un pot de miel ou des Skavens autour d'un météorite de Mallepierre ! De grandes compagnies se sont même formées. Elles se vendent au jour, au mois ou à l'année à ceux qui peuvent les payer et leur fournir des adversaires à leur taille. Quinze "Régiments de renom" sont ainsi présentés en détail. Vous découvrirez leur histoire, leurs commandants qui sont souvent de grands héros mortels sur des champs de bataille, leurs équipements et toutes les règles spéciales qui s'y rapportent. Ce supplément présente en particulier la longue pique qui permet au soldat de frapper sur quatre rangs en corps à corps et dispose toujours de l'initiative. Nous avons testé, c'est vraiment mortel.



Par ici la baston

Les mercenaires peuvent former des armées indépendantes. Mais vous pouvez aussi les utiliser comme force d'appoint dans toutes les armées existantes que vous possédez déjà. Plus la peine de réinvestir une fortune dans trois cents figurines pour pouvoir bénéficier de toutes les finesses de ce livre, vous trouverez dans de nouvelles boîtes l'unité de vos rêves qui apportera de la variété à vos parties et renforcera encore votre stratégie. Dans tous les cas, n'hésitez pas à vous plonger dans ce livre d'armée : chaque nouvelle unité y est présentée en détail avec beaucoup de talent et d'humour. On retrouve tout le fun du jeu de rôles et toute la verve de l'univers à chaque page. Superbement illustré de très nombreuses photos, drôle et complet, ce supplément est l'asymptote de la gamme. À ne manquer sous aucun prétexte.



Timbre Poste

Score : 9/10



souhaits. Je doute par contre que les sortilèges issus d'*Oriental Adventures* et de *Spelljammer* ne vous soient d'une quelconque utilité. Pour ceux d'entre vous qui se demandent encore à quoi ressemblent les Tours Mineurs (cf. le sort niveau 1), les annexes reproduisent l'ensemble des cantrips apparus initialement dans l'*Unearthed Arcana*. Au final, un supplément sans grand intérêt, à moins de posséder les trois précédents volumes de la série, et encore...

Score : 4/10

Et pour finir, un extrait d'un hypothétique micro caché chez qui vous savez :

- Dites patron, qu'est-ce qu'on fait maintenant qu'on a épuisé le filon *Wizard's Spell Compendium* ?
- C'est très simple, nous lançons une nouvelle ligne intitulée "Priest's Spell Compendium" et une autre compilant toutes les classes de personnages créées pour AD&D.
- Qu'est-ce que vous êtes fort patron !
- Je me défends...

Michaël Croitoriu

Incubation : Wilderness Missions

Add-on pour le jeu informatique
Incubation en anglais
Édité par Blue Byte
En vente uniquement chez Cybervision
199 F



La version originale d'*Incubation* n'avait pas fait grand bruit puisque c'était un produit le cul entre deux chaises : des graphismes dignes de *Quake* et un intérêt digne de *Space Hulk* (le jeu de plateau). Les intellos n'avaient pas la bécane suffisamment balaise pour le faire tourner et les maniaques du joystick le trouvaient trop intelligent (ou TROP tout court). Les amateurs de jeu de SF subtactique dont je suis ne s'en sont toujours pas remis. Et voici venir le data disk d'*Incubation*. Histoire de ne pas prendre de place sur le CD, l'introduction vous est livrée sous forme d'un comics, agréable à lire et qui vous plonge immédiatement dans l'ambiance du jeu. Tant et si bien que le premier scénario du jeu (le CD en contient une cinquantaine) commence exactement à la dernière case de la BD. Très drôle et particulièrement flippant, surtout pour les fans du jeu original (ils me comprendront). Côté nouveautés, du côté des monstres, on trouve des Tyranides très réalistes (heu... non je veux dire des Gore'Coo) et quelques autres merveilles. Pour les Marines, enfin une arme de contact digne de ce nom (une tronçonneuse) et quelques autres merveilles (dont un accessoire qui absorbe 4 points de dommages par attaque... dans le genre grosbill, on fait pas mieux). Les auteurs ont bien joué à *Warhammer 40K* et cela se voit. Une version "officielle" WH40K aurait été encore meilleure. Pour les fans du jeu en réseau (ou par e-mail), on peut désormais jouer à plusieurs en coopérant contre un adversaire méga-puissant. C'est une très bonne initiative, les death-match d'*Incubation* tournant souvent un peu en rond.

CROC

Score : 8/10

AD&D : initiation au jeu de rôles



Jeu de rôles en français
Édité par Jeux Descartes
249 F



Ça nous rajeunit pas ma bonne dame

Ça y est, *TSR* vient d'avoir une bonne idée et c'est *Jeux Descartes* qui transforme l'essai en traduisant la boîte d'initiation à *AD&D*. Vous allez me dire, je sais, j'en ai une depuis bien quinze ans. La boîte bleue, la rouge en anglais, la rouge en français, etc. Mais là je dis NON, vous avez mal lu. Une boîte de base oui, mais pas pour *D&D Basic*, pour *Advanced Dungeons & Dragons*. Maintenant, pour pratiquer cet ancêtre, plus besoin d'apprendre des trucs pour l'initiation pour tout réapprendre après quand on se met au jeu "taille réel". Tout est là, simplifié, mais bien là. Et quand je dis tout, c'est bien tout. Le bon, le médiocre et le mauvais.

> Question : que dit un guerrier niveau 8 en tombant de vingt mètres ?
> Réponse : c'est bon, il me reste 12 points de vie.

Une boîte bien pleine de trucs moches

TSR nous balance des illustrations de daube depuis près de vingt ans et la version d'initiation n'est pas en reste. Certes, il y a de superbes choses, en particulier les pleines pages qui viennent illustrer les livrets de règles et leur couverture mais le livre de monstres et les plans à la taille des figurines qui sont censés être le principal support à l'imaginaire ont été réalisés par le petit neveu du directeur artistique et c'est lamentable. *TSR* = *WotC* et on se plaint souvent de l'attitude du géant des cartes vis-à-vis du JdR. Qu'ils arrêtent les gammes qui ne marchent pas (*Birthbright*) passe encore (mort aux faibles), mais que les illustrations des cartes *Magic* soient si géniales et celles de *AD&D* si moches, on est en droit d'être vert. Et que l'on ne me parle pas de budget : un dessinateur avec deux mains gauches coûte aussi cher qu'un petit génie. Pour le reste du matos, c'est figurines en plomb et couleur à tous les étages dans les livrets (trois au total). Le débutant aura l'impression d'en avoir pour son argent et le vétéran... Mais que fait-il ? Cette boîte ne s'adresse pas à lui.

> Dieu créa le monde,
> Gygax *AD&D*,
> Et Stafford le jeu de rôles...

Des mécanismes éprouvés

Y a pas à dire, résumées comme ça, les règles de *AD&D* sont une vraie daube. Le TACO est une tare venant de son passé de wargame fantastique et le reste est à l'avenant. Le principe de la magie cléricale ou non se laisse jouer et a le mérite d'être simple (ce qui n'est pas le cas du TACO). Pour le reste, c'est tout juste potable comme ces alignements qui enserrent vos perso dans un carcan et les points de vie très aléatoires (un guerrier avec 3 points de vie ne sera en tout cas pas ridicule longtemps puisque mort au premier combat). Quand on voit les efforts d'autres marques pour sortir des produits pour débutants corrects (oui, je sais, l'Œil était une bonne daube question background mais les règles étaient relativement cohérentes), on regrette que *Jeux Descartes* ait choisi le grand ancêtre pour renouveler le cheptel de joueurs saignés à blanc depuis quel-ques années.

Ne boudons pas notre plaisir

Une fois les règles dévorées, digérées et vomies, le reste est plus que correct. Les règles sont claires, bien traduites, pétries d'exemples et les trois aventures d'initiation vont crescendo question intérêt et interaction avec les PNJs (il faut les trouver, leur parler... et les tuer. Sauf le marchand qui vend les épées et le tenancier de l'auberge où on reçoit toujours les missions). Tout cela est très conventionnel mais c'est ce que l'on attend d'une telle boîte. Le rôle du MJ est plus que mâché mais il faut bien ça à sa première partie. Les scénarios sont linéaires, sans grand intérêt ludique mais guident les PJ et le MJ par la main et je pense que le feeling *AD&D* peut plaire à ceux qui découvrent le JdR.

Où l'on est content de terminer son boulot

Les règles d'initiation pour *AD&D* sont un bon produit pour débutants. Elles permettent de s'initier, d'où le nom. Donc forcément, étant déjà initié, j'ai eu l'impression de perdre mon temps et ma critique s'en ressent. Blague à part, c'est un bon produit pour les débutants et je suis certain que si cette boîte avait paru il y a quinze ans, j'aurais été le plus heureux des ados boutonneux à lunettes.

CROC

Score : 7/10

3/10 pour les règles de AD&D



Du matos comme s'il en pleuvait

La boîte contient une masse de trucs que je ne peux passer sous silence. Dont :

- 6 figurines en plomb de très bonne facture (du *Ral Partha* un peu vieillot mais c'est dans l'esprit du truc).
- Un méga floorplan moche format maousse.
- 7 dés de toutes les couleurs de très bonne qualité.
- Un écran avec un dessin du côté des joueurs (je le précise parce que généralement, ils y mettent des trucs vachement plus sympa comme la table des armes, le temps qu'il fait le lendemain ou la distance en miles qui sépare Burneville de Couillard sur Creuse).
- Trois bouquins qui arborent les mêmes noms que les ancêtres (players, DM's guide et monstrous machin) mais qui comportent bien moins de pages (128 au total).
- Des fiches de personnages cartonnées et illustrées (superbement).
- Le plan de Burneville pour y faire ses achats. Manque les coordonnées du syndicat d'initiative (qui, rappelons-le, se détermine avec 1D6).

Transylvania Chonicles II : Son of the Dragon

Une campagne pour Vampire et Dark Ages en anglais
Edité par White Wolf
97 F



Le sang appelle le sang

Quelle est la différence entre un produit génial et une bouse infâme ? Mystère. À la lecture de cet imposant module de 120 pages, je me suis posé plusieurs fois la question. Qu'est ce qui fait qu'un produit *Vampire* est réussi ? Quels sont les caractéristiques qui doivent s'y trouver ? Encore une fois mystère. Ici, vous trouverez tous les ingrédients qui ont fait la réussite de ce jeu selon *White Wolf*. Mais la réussite d'un bon plat est-elle simplement dû à une accumulation d'ingrédients ? Le savoir du cuisto n'est-il pas fondamental ? À vous de juger.

Oh le beau background



La série des *Transylvania Chronicles* vous propose de faire vivre vos joueurs dans l'une des époques les plus agitées de l'histoire des vampires et de l'Histoire tout court : la Renaissance. En ces temps troublés, qui servent de berceau à la Camarilla et au Sabbat, de nombreux événements majeurs ont lieu. Selon leur volonté, les personnages pourront en être spectateur ou acteur. Ce supplément vous dresse donc un panorama de l'époque, de ses habitants et de ce qui se passe. Le fil conducteur de l'intrigue est une région géographique d'Europe bouleversée par les guerres : la Valachie. Les magouilles qui s'y trament se répandent par extension à tous les Balkans. À travers les époques, des vampires au cœur de pierre luttent pour leur survie et le pouvoir en mettant sur pieds des complots de longue haleine. Toutes les intrigues entrecroisées de tous les vampires du monde finissant par former un tout : le Jyhad.



Faites votre scénar vous-même

Trois histoires sont censées vous entraîner au cœur de la tornade. Dans la première, vous faites la connaissance d'un humain hors norme : Vlad Dracula. Il découvre le monde de la nuit et se lie avec un représentant des ténèbres, un démon. La seconde vous permet d'assister à la Convention de Thorns qui scellera définitivement la rupture entre Sabbat et Camarilla, mettra fin à la guerre des Anarch et permettra la mise au banc du clan Assamite. Enfin dans une ultime intrigue, vos joueurs assisteront à l'étreinte de Dracula dans des conditions plutôt particulière. Leur influence pouvant marquer ces choix. Trois intrigues complexes et pleines de bonnes idées qui, à mon avis, ne sont traitées que trop superficiellement. Non que toutes les informations s'y rapportant ne soient pas fournies, mais les intrigues de jeu proposées sont bien trop faibles pour permettre aux joueurs de s'y impliquer sans un énorme travail de la part du conteur.

La réponse à la question du début

Ce supplément est génial si vous avez le temps, le talent et le courage de l'utiliser comme base à un minutieux travail de préparation de votre chroniques. Si vous voulez le faire jouer tel quel, c'est malheureusement une bouse sans intérêt qui ne vaut pas l'investissement. Pensez-y avant de l'acheter.

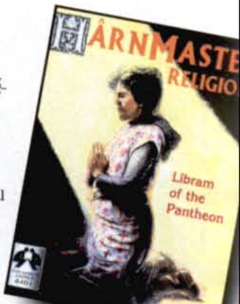
Timbre Poste

Score : 2/10

8/10 si vous aimez transpirer

Libram of the Pantheon

Supplément pour HârnMaster en anglais
Edité par Columbia Games
220 F



Ah, *HârnMaster*! La musique classique du médiéval fantastique: poussiéreux, exigeant, rationaliste mais, comme disent les Anciens, "à cette époque au moins, on savait écrire un jeu de rôle". Cette réédition de Gods of Hârn (1985 !) est à l'image du jeu de base : la pratique religieuse sous toutes ses formes y est disséquée, tableaux, règles et abréviations barbares à l'appui. Sur Hârn, les ouailles gagnent des Points de Piété qui servent à se faire bien voir de son dieu (mais pas toujours de ses prêtres). Les PJ croyants ont ainsi un véritable intérêt - en termes de pouvoirs- à pratiquer assidûment leur religion. On imagine déjà de bonnes séances de roleplay entre personnages de confessions différentes. Les divers ordres religieux sont décrits en détail, de leur organisation terrestre aux opinions personnelles du dieu, des très nombreuses querelles de clocher (elle était facile) aux conspirations pas très catholiques (ok, j'arrête). Tous les sujets possibles sont évoqués : les faux prophètes, la disposition des temples (qui sont autre chose que des centres de soins intensifs, on n'est pas dans un jeu PC) et bien sûr les rituels spécifiques à chaque divinité. Ainsi, les prêtresses d'Haléa (déesse de l'amour et de l'argent) peuvent invoquer le "Plaisir de Tania" qui augmente ou diminue (au choix) la taille d'un membre jusqu'à 50% (100% en cas de succès critique) et certains rituels cannibales permettent de vraiment s'approprier l'expérience du ragoût. Du sérieux donc, utilisable dans tout jeu de rôle méd-fan (parce que si vous jouez déjà à *HârnMaster*, je me fais moine).

Score : 7/10

Thomas Brionne

No Man's Land

Scénario pour Appel de Cthulhu en anglais
Édité par Chaosium
110 F

Soyons direct : ce supplément m'a plu. Vraiment beaucoup. J'ai un faible pour les scénarios sur fond de guerre, surtout s'ils traitent d'un événement historique. Et *No Man's Land* vous propose de troquer vos investigateurs pour des soldats américains durant la fin de la guerre 14-18. Bonheur : ils font partie du célèbre "Lost Battalion", isolé derrière les lignes ennemies, en pleine forêt d'Argonne. À cette situation dramatique se mêle rapidement le surnaturel. On navigue alors entre délicieux classiques du genre, idées novatrices et mises en scène géniales. En plus du scénario, un chapitre excellent dépeint la vie dans les tranchées (routine, communication, maladies, gaz...), vue du côté U.S. . Exit donc nos "poilus". Comme souvent, les Américains parlent de l'histoire européenne avec un ton épique et romanesque et, pour une fois, sans tomber dans l'approximation ! Il y a



pourtant deux bugs. Le scénario ayant été écrit pour un tournoi, on n'échappe pas aux conseils de Régis : se déguiser, mettre de la musique, etc. Merci Régis. Plus grave, Régis a voulu écrire une partie du scénario : il est donc dirigiste, et risque de tourner au "Lieux Maudits-Grimoire-Cultistes". Méfiance donc ! Il y a LA bonne manière de le jouer. Comme on est un journal sérieux, on vous la donne : la violence doit être omniprésente et s'enchaîner sans cesse, de façon presque onirique. Si vos joueurs se demandent si tout cela est bien réel, tant cela semble dingue et morbide, vous aurez gagné : soirée mémorable ! On vous aura prévenus...

Score : 8/10

7.7

Realms of Arkadia

Jeu informatique en anglais
Édité par Sir Tech
449 F



Cette compilation renferme la trilogie d'Arkadia, c'est-à-dire *Blade of destiny*, *Star Trail* et *Shadow over Riva*. Techniquement ces trois jeux de rôles informatiques sont loin d'être au top, mais on leur pardonne... Ils commencent à dater un peu. Côté intérêt par contre, les amateurs du genre pourront s'en donner à cœur joie : règles de création de personnages complexes, combats résolus à l'aide d'un module de combat tactique très intéressant et intrigue à rebondissements avec une dimension épique certaine. Le background du jeu est simple : vivre des aventures palpitantes dans un univers qui n'est autre que celui de l'*Œil Noir*. Si ce jeu de rôles sur table était des plus sommaires quand il est sorti, son développement outre-Rhin en a fait un décor de campagne plus que crédible. Mieux encore, ce qui aurait été un peu limité pour un jeu de rôles normal est ici complètement suffisant pour un jeu PC. La création des personnages est des plus riches même si on se demande quelquefois comment vont se résoudre, en terme de jeu, votre phobie de la mort ou votre compétence d'acrobatie. Pourtant, rien ne manque à l'amateur de systèmes de jeux qui tournent pour créer des personnages variés, qu'ils soient complètement limités (genre 100 % à la hache et 18 de force) ou moyens sous tous rapports. Un conseil cependant, votre groupe comporte six personnages et les bons à tout faire (donc à rien faire) ne sont pas de mise : vive les experts dans leur domaine respectif et les dieux reconnaîtront les leurs. En résumé, une trilogie qui tourne sur TOUS les PC (peut-être pas les 386) et qui permet de passer plusieurs dizaines d'heures passionnantes. On est loin des *Fallout et Baldur's Gate* mais la tradition, ça a tout de même du bon.

Score : 7/10 pour le graphisme

CROC

Unknown armies

Jeu de rôles en anglais
Édité par Archon Gaming
170 F



Nous sommes le premier samedi du mois. Marcel allume sa télé. La célèbre chaîne cryptée lui promet un beau spectacle, du moins c'est ce qu'il croit, car au moment crucial, la star du film se transforme en lumière. Oui, vous avez bien lu, en lumière ! Que s'est-il donc passé ? Non, nous ne sommes pas à *INS/MV* ! Et pourtant...

J'vous jure Madame !

Si je vous disais que le devenir de l'univers dépendait des décisions du Clergé Invisible, me prendriez-vous pour un fou ? Si je rajoutais que cette entité était constituée de 333 humains personnifiant les principaux archétypes du comportement, serais-je encore crédible ? Car c'est pourtant bien de cela qu'il s'agit dans *Unknown Armies (UA)*. Notre univers évolue de façon cyclique et, à chaque nouvelle étape, 333 élus sont réunis pour décider de son devenir. La fin du monde approchant à pas de géant, le Clergé Invisible se constitue progressivement. Le lien avec notre actrice de porno ? Elle vient tout simplement d'être recrutée. Décidément, c'est vraiment pas le jour de chance de Marcel !



Ne jurez pas Thérèse !

UA est un jeu contemporain qui se concentre sur le milieu de l'occultisme. Mêlant horreur, action et magie, ce nouveau jeu de rôles signé John Tynes et Greg Stolze (*Delta Green, L5R*...) se concentre sur la guerre que se mènent des sectes dans l'espoir de gagner leur place au sein du Clergé Invisible. Et les joueurs dans tout cela ? Eh bien, en théorie ce sont des gens comme vous et moi, avec leurs qualités et leurs défauts. Malheureusement pour eux, un événement va les mettre en travers du chemin de ces illuminés... De leur réaction dépendra la tournure de votre campagne.

Mais j'vous jure Madame...

Le système de jeu d'*UA* est très classique au demeurant (attributs, compétences et pourcentages). L'originalité du système provient de la magie. Les adeptes doivent en effet se démener pour glaner l'énergie nécessaire à l'invocation de leurs sorts. La façon qu'ils ont d'emmagasiner cette puissance diffère selon leur école. Les adeptes de la *dipsomancy* ont un penchant extrême pour l'alcool, ceux de la *pornomancy* donnent plutôt dans le sexe... Vous salivez déjà !

Alors Momo, quoi de neuf ?

Bien que *Unknown Armies* puisse vous faire penser à *Kult* ou à *Mage l'Ascension*, en réalité il n'a strictement rien à voir avec eux. *UA* est un jeu qui, selon les actions des joueurs, peut basculer de l'horreur au comique, de la violence à la prise de tête. En somme, c'est une agréable surprise qui, espérons-le, bénéficiera d'un suivi plus important que *Noir RPG*.

Michaël Croitoriu

Score : 7/10





L'Épopée d'Urza

Extension stand alone pour Magic : L'Assemblée en français
Édité par Wizards of the Coast
75 F le starter - 20 F le booster

Du solide pour longtemps

Depuis trois ans déjà, le plus célèbre éditeur américain du plus célèbre des jeux de cartes à collectionner nous donne rendez-vous tous les automnes pour son nouveau bébé. Le dernier né qui sent encore bon l'encre et la colle se nomme *L'Epopée d'Urza* ou *Urza's Saga* en ricain. Il contient 354 nouveaux sorts pour donner à votre magie encore plus de variété et de richesse. Cette nouvelle série peut aussi être jouée entièrement indépendamment des quinze séries précédentes et vous permettre de découvrir ou de redécouvrir ce jeu formidable. Pour les fans et les pros, c'est aussi un produit incontournable. Son arrivée sur le marché va chasser hors du Type Standard le bloc Mirage/Visions/Aquilon. Les cartes d'Urza seront ainsi en vente et au premier plan pendant les deux prochaines années. Vous pouvez donc en faire des réserves, elles vous serviront longtemps.



A l'intérieur du grimoire

Chaque nouvelle extension est l'occasion pour les joueurs de découvrir une nouvelle page de la fabuleuse histoire de Dominaria, le monde de *Magic*. Les habitués savent que le background est malheureusement niais à souhait. Je ne vous conterais donc pas ici les aventures farfelues d'Urza. En revanche, ces séries de cartes sont toujours l'occasion pour les concepteurs du jeu d'introduire des nouveaux principes et d'améliorer au mieux les règles. Après le "Rappel" et la "Distorsion" de *Tempête* découvrons ensemble les deux nouveaux bijoux. "L'Echo" est un défaut de créature qui rend leur invocation plus difficile. Les bêtes qui en sont affectées obligent le lanceur à payer à nouveau leur coût de lancement, une fois, durant sa phase d'entretien qui suit leur arrivée en jeu. Cela peut paraître contraignant. Fort heureusement, les créatures "Echo" sont très puissantes aussi le défaut est-il tout à fait jouable. Le "Recyclage" affecte de nombreuses cartes. Il vous suffit de défausser la cartes que vous avez en main et de payer le coût du "Recyclage" pour en piocher une autre. Autant dire que les decks vont tourner de plus en plus vite. Autres nouveautés, certains enchantements dits "dormants" se transforment en créatures puissantes dans certaines conditions, comme le lancement d'un type de sorts particuliers par votre adversaires. Enfin certains enchantement dits "gonflables" accumulent tous les tours des compteurs et produisent au bout d'un moment de puissants effets.

La vérité aux milles visages

L'Épopée d'Urza est un bon produit pour *Magic*. Il est encore trop tôt pour savoir si elle va révolutionner le jeu mais on peut dire que c'est un bon cru qui donnera à ceux qui joueront avec, de très nombreuses heures de plaisir. N'hésitez pas vous aussi à tenter l'aventure.

Score : 7/10

Timbre Poste



X-Files

Jeu informatique en français
Édité par Fox Interactive
329 F



Créer un jeu d'aventure basé sur la série TV *X-Files* est certainement une bonne idée et le fait que ce soit la *Fox* elle-même (ou plutôt la partie multimédia de cette mégacorp) qui s'y colle est un gage de qualité. Le résultat est plutôt mi-figue mi-raisin, les bons points parvenant à peine à compenser les problèmes. Tout d'abord, le jeu est terriblement lent. Même sur une grosse bécane, même en enlevant un paquet d'options. Quand on voit ce que donnait *Gabriel Knight 2* il y a plusieurs années, on voit tout de suite pourquoi la *Fox* fait des films et pas des jeux. Ensuite, on n'incarne pas Scully et Mulder. On ne les voit même pas avant un paquet de temps. Les rencontrer est certes très attendu pour le joueur et cela l'aide à aller plus loin dans le jeu, mais je ne paye pas 30 sacs pour incarner un second couteau du FBI. L'enquête est simple, voire simpliste pour les amateurs du genre et l'option aide surnaturelle permet de ne jamais être bloqué. Cette option a visiblement été ajoutée pour que les grands débutants puissent s'y mettre. Mais qu'ils se rassurent, il existe des jeux plus logiques et mieux conçus que ce *X-Files*. Que les fans ne jettent cependant pas tout de suite la boîte à la poubelle : le jeu est truffé de clins d'œil et on ne s'ennuie pas autant que cela si on parvient à regarder tout ce qui traîne partout, simplement pour vivre un épisode de *X-Files* et en cela, le jeu est parfaitement réussi. Un film interactif oui, un vrai jeu d'aventure : NON et re-NON.

Score : 5/10

CROC

Carmageddon : Splat Pack

Add-on pour le jeu vidéo Carmageddon en anglais
Edité par SCI
249 F

À sa sortie, *Carmageddon* avait frappé fort dans le petit monde des jeux bêtes et méchants. Pour rappel, vous incarnez dans ce logiciel un pilote de course dont le seul but dans la vie semble être d'écraser des piétons et de broyer ses adversaires (tous plus tarés les uns que les autres), sans oublier une petit pointe de vitesse de temps en temps histoire de faire bonne mesure. Le principe n'est donc pas nouveau puisqu'un excellent film (*Death Race 2000*) avait exactement le même scénario et il y a de cela près de 20 ans. Le *Splat Pack* nous propose de nouveaux circuits, de nouveaux ennemis et une version 3DFX qui cartonne encore plus que la version haute résolution de la première mouture. Ce *add-on* n'a pas été diffusé en France à cause de sa violence encore plus explicite (les



piétons explosent encore mieux en 3DFX) que la version originale mais les sympathiques *Cybervision* l'ont importé. Gloire sur eux. À ce propos, si vous êtes un magasin français qui se décarcasse pour importer de telles merveilles, n'hésitez pas à nous faire signe, on transmettra. Pour ce qui est des nouveaux circuits, ils sont relativement novateurs, surtout le temple inca et réservent de très grosses surprises si on prend le temps de sortir un peu des sentiers battus. En effet, comme tous les circuits de la version de base, un peu d'astuce peut permettre de découvrir des coins plein de piétons juteux et de bidons remplis ras la gueule de succulents bonus. À consommer sans modération et le pied au plancher.

Score : 7/10

CROC

Narrator's Toolkit

Supplément pour Star Trek The Next Generation en anglais
Édité par Last Unicorn Games
110 F

Comme son nom ne l'indique pas forcément, le *Narrator's Toolkit* est l'écran du jeu de rôles *Star Trek : TNG*, dont je vous ai dit tout le bien que je pensais dans le précédent numéro. Il est accompagné d'un livret d'une soixantaine de pages fournissant divers conseils au Narrateur (MJ) ainsi qu'un scénario. L'impression générale qui se dégage en découvrant ce "Toolkit" est une qualité de présentation un ton en dessous de celle du livre de base. Sans doute est-ce un choix éditorial pour obtenir un prix abordable, mais on s'attendait à mieux. Ainsi, l'écran n'est qu'en trois volets, pas particulièrement rigides, et illustrés de petites photos sur un fond noir à peine retravaillé. Le livret, quant à lui, n'est pas tout en couleur comme le jeu, mais en noir et blanc, même si les photos sont toujours aussi nombreuses. Ajoutons à ces critiques que la liste des compétences, pourtant primordiale, ne figure pas dans les tableaux proposés au MJ, par ailleurs bien choisis. Enfin, le scénario proposé est la simple adaptation d'un épisode de la première saison de la série, intitulé *Hide and Q*, que la plupart des fans connaissent déjà (et qui devient du coup inutilisable).



Il ne serait pourtant pas honnête de rester sur cette mauvaise impression. Le contenu du livret est vraiment intéressant et agréable à lire. Loin des recommandations "bateau" auxquelles on aurait pu s'attendre, il nous fournit au contraire des conseils judicieux et les pièges à éviter lorsqu'on maîtrise une partie de *Star Trek* – et il y en a, croyez-moi !

En résumé, un écran moins flamboyant que le livre de base, mais qui remplit très correctement son rôle.

Score : 6/10

Léonidas Vesperini

Chronopia

Les fils de Kronos

Extension pour Chronopia en français
Édité par Jeux Descartes **199 F**

FILS DE KRONOS



Les barbares sont de retour...

... Et on commence à en avoir fait le tour. Non pas que les barbares de l'univers de *Chronopia* soient moins sympa que les autres, mais simplement parce que le background proposé est si rébarbatif et si soporifique que l'on arrive pas à se mettre dans la peau d'une de ces brutes. Pourquoi tant de bâillements ? Simplement parce que l'univers décrit est relativement complexe et que la mise en page ne permet pas de se fixer sur un point important ou sur une originalité particulière. Pire encore, on ne voit pas bien pourquoi on nous raconte tout cela, le background n'affectant pas vraiment la façon dont les personnages sont armés et combattent. Ce n'est pas nul non plus, c'est une belle histoire mais elle aurait plus sa place dans un jeu de rôles.

Les figurines

Toutes ne sont pas belles, toutes ne sont pas originales (ça devient une habitude) mais c'est quand même du tout bon. Ce n'est ni *Rackham*, ni *GW*, mais c'est pas le même prix non plus me direz vous (et vous aurez raison). Le seul regret que je puisse formuler est une certaine "lourdeur" des cavaliers juchés sur les dinosaures et qui ne possèdent pas le souffle épique que l'on pourrait attendre de figurines pour ce jeu. Cela reste tout de même sur le dessus du panier et devrait plaire à ceux qui ont aimé le jeu de base de *Chronopia* (et il y en a) !



Les règles

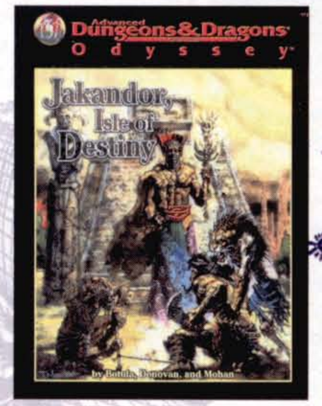
Là, on tape dans le bois dur et c'est du tout bon. On commence par les règles sur la cavalerie (très bien vues), celles sur la limitation des armes à distance (quel jeu d'heroic-fantasy n'a pas de problèmes avec les armes à distance) et quelques pages bien écrites et pleines d'exemples sur l'utilisation des chars de combat. C'est clair, plein de bonnes idées et on se prend à vouloir vite les déployer sur le champ de bataille pour écraser ses adversaires et les voir mourir sous les sabots des monstres qui tractent lesdits véhicules. Les listes d'armées sont relativement banales et laissent une grande marge de manœuvre pour le joueur, les trois options d'armées fournies étant on ne peut plus libres. Les fils de Kronos tapent à 14 généralement, quelquefois à 15 et ne sont pas très protégés. Rien de bien étonnant pour des barbares. Pour ce qui est de la magie, les sorts fournis couvrent tout ce que l'on peut attendre d'elle mais l'originalité est, encore une fois, pas du tout au rendez-vous. On regrettera (surtout) le manque de possibilité de paramétrage desdits sorts, chose qui m'avait particulièrement séduit dans *Warzone* (ils n'auraient pas du changer une équipe qui marchait...). En résumé, une bonne extension mais qui doit être réservée aux fans du jeu de base.

Score : 6/10

CROC

Jakandor, Island of Destiny

Supplément AD&D en anglais
Édité par TSR
160 F



Le thon c'est bon, mais le thon blanc...

Comment ça je suis à la bourre ! Pourtant c'est pas mon genre, demandez à ma mère, elle confirmera. Croc ? Ne l'écoutez pas, il dit que des bétises. Ah bon, c'est le patron ? Bien, alors ça reste entre nous, hein ? C'est que je risque ma place !

Cours de rattrapage

Je sais que *Backstab* n°9 est loin pour vous, mais ce n'est pas une raison pour oublier un Poignard d'Or. Premier supplément consacré à l'île de Jakandor,*Island of War* dressait le portrait d'un peuple barbare à mi-chemin entre celtes, vikings et indiens. *Island of Destiny* se concentre quant à lui sur les autochtones de l'île : les Charonti.

Pour la petite histoire

À l'origine l'une des civilisations les plus avancées du monde connu, l'empire Charonti n'est plus que l'ombre de lui-même. Décimés par une épidémie sans précédent et par plusieurs siècles de guerre civile, ses héritiers n'ont réussi à conserver qu'une infime partie du savoir ancestral. La plupart des cités réduites à l'état de ruines, les descendants se sont repliés à l'ouest de l'île. De ce camp de base, ils lancent expéditions après expéditions. L'objectif est à terme de reconstituer l'ensemble des connaissances emmaganisée par leurs ancêtres. L'opération est malheureusement très lente et très couteuse en vies humaines. Les barbares qui se sont appropriés la partie orientale de l'île prennent en effet un malin plaisir à saccager les ruines et à massacrer les explorateurs.

Une société hiérarchisée

La société Charonti est organisée autour de plusieurs castes (érudits, guildiens et bannis). On trouve enfin des morts-vivants qui se chargent de toutes les tâches bassement physiques (construction, armée, etc.) histoire que leurs descendants ne se consacrent qu'aux choses de l'esprit. Car la sagesse est de loin la vertu la plus respectée par les Charonti. On passe en effet beaucoup de temps à étudier. Dans un tout autre registre, les Charonti attachent beaucoup d'importance à ceux qui les dirigent. Aussi, pour veiller à ce que le gouvernement garde toujours les intérêts de l'empire à l'esprit, les membres clés sont tous sujets à un sort de Quête (en voilà une idée qu'elle est bonne!).



Moue bienne

Là où quelques années auparavant *TSR* aurait pondu un énième campaign setting soporiphique, Jakandor est un véritable elixir de jouvence, voire une réserve de Viagra pour les plus vieux d'entre vous. Armé du scénario d'introduction de *Island of Destiny* ou de *Island of War*, même un meneur de troisième zone devrait pouvoir faire un malheur. Rien qu'à l'idée de lire le troisième et dernier opus de la série, je jubile d'avance.

Michaël Croitoriu

Score : 8/10

Gaïa

Scénario pour Polaris en français
Édité par Halloween Concept
126 F



Après la profusion de suppléments sortis pour *Polaris*, il manquait juste, quelques scénarios à ce jeu sous-marin. Julien Blondel comble cette lacune en nous proposant un campagne en trois actes du nom de *Gaïa*. Et c'est là que commence le casse-tête pour moi. En effet, comment parler de *Gaïa* sans en dévoiler les secrets et gâcher le plaisir du joueur ? Comment vous dire tout le bien que j'en pense, sans vous expliquer pourquoi ? Une simple indication et ce serait déjà trop parler. Je me contenterais donc de vous dire qu'il s'agit d'une enquête de longue haleine, commençant avec des disparitions et permettant de découvrir des aspects encore dissimulés de *Polaris*. Il y en aura pour tous les goûts (combats, intrigues et rebondissements), ce qui m'amène à un premier conseil : essayez d'avoir un groupe hétéroclite tant au niveau des professions que des origines.

Pour comprendre les tenants et les aboutissants de cette histoire, il faudra ratisser large. De plus, un groupe trop faible physiquement aura peut-être un peu de mal à résister à la pression qui s'exerce sur ses membres (surtout durant la transition entre le premier et le second acte et l'excursion finale). Mon second conseil est plus particulièrement adressé au MJ : n'hésitez pas à allonger la sauce à votre manière. Ces quatre-vingt pages sont un concentré de trame que vous aurez tout loisir de développer en intercalant des péripéties de votre goût. Dernier conseil : faites des fiches, elles vous aideront lors des grands rassemblements de PNJ (un régal). Meneur de jeu, si l'Aube apporte un Soleil Noir à tes joueurs, soit heureux : ils auront peut-être la chance de percer les mystères enfouis de *Gaïa*.

Score : 7/10

La Hyène

The Star Cairns

Recueil de Scénarios pour AD&D/ Greyhawk en anglais
Édité par TSR
80 F

Lundi 12 Octobre, Croc décroche son téléphone : "Salut Michaël. Comment ça tu as perdu la critique ! Ah non, tu ne vas tout de même pas me refaire le coup du virus ! Tu es sûr... Vraiment. C'est donc *TSR* qui est responsable de tous tes problèmes ! Tu dois certainement avoir raison, ces gens-là sont prêts à tout pour t'empêcher de faire ton travail. De là à t'envoyer un chinetoque ninja déguisé en infirmière pour te faire taire, il n'y a qu'un pas." Il raccroche. Décidément, c'est vraiment pas de chance. Et dire que cet asiatique était un pro... Unique consolation, il n'aura plus à le payer, c'est les écureuils volants qui vont être contents.

Bon, maintenant que vous connaissez tous les dessous de l'affaire, attaquons-nous au dernier né de la

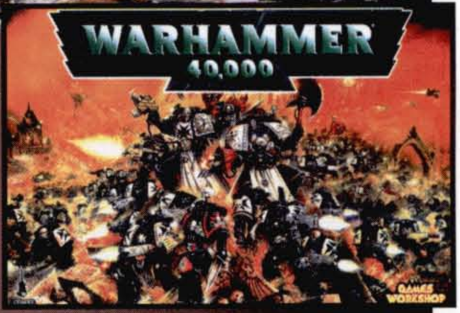


Warhammer 40.000

Jeu de combat avec figurines en français

Édité par Games Workshop

500 balles



On prend les mêmes et on recommence

L'ouverture d'une boîte de chez *GW* est toujours un plaisir et cette nouvelle édition n'est pas en reste puisqu'elle contient un sacré paquet de matériel. En vrac, des arbres de jungle, des ruines en plastique (je précise parce que dans la dernière édition, elles étaient en carton), des gabarits en plastique transparents (une très bonne idée), des marines en plastique (vraiment superbes mais pas faciles à monter : il y a définitivement besoin de colle), un landspeeder très sympa et bien mastoc et, seule ombre au tableau, des eldars noirs, à mi-chemin entre super-héros ringards et eldars mal sculptés, une horreur. Quant à l'intérêt des eldars noirs... nous en reparlerons.

Menteur, menteur

En fait j'ai menti, il reste bien un petit truc de plus dans la boîte... Un livret de règles de 288 pages !!! Censé contenir tout ce qui est nécessaire pour jouer, on apprend à l'intérieur que les CODEX vont ressortir à la grande joie de nos banquiers avides de découverts de fin de mois. Mais résumer le changement d'édition à un seul problème d'agio serait bien malvenu. Car des nouveautés, il y en a.

On simplifie à donf'

C'est clair, *Games Workshop* tente d'abaisser encore plus l'âge de ses joueurs. Les règles de *WH40K* sont vraiment plus simples que les précédentes, rapprochant vraiment cette édition de la dernière de *Space Marine*. Les unités tirent ensemble et non figurine par figurine. Plus de mise en alerte, plus de possibilité de se cacher. Plus AUCUN modificateur au tir mais une sauvegarde de couverture en plus de celle de l'armure (en fait, vous choisissez entre celle de couverture et celle d'armure, résultat, un terminator ne se fera jamais chier à se planquer derrière un bâtiment, sauvegarde d'armure oblige. Pour la garde impériale par contre, ça risque de raser les murs). Le corps à corps revient, comme dans la première édition, très proche de celle de *WH fantastique* (c'est dommage et pas vraiment plus simple). La sauvegarde d'armure n'est plus modifiée : soit elle est totale soit, en cas de grosse arme, elle n'existe plus du tout. Les armes lourdes ne causent plus plusieurs points de dommages par attaque mais tout perso blessé dont l'endurance est trop faible par rapport à la force de l'arme est tué sur le coup. Chaud devant je tache. Exit aussi les profils précis pour chaque véhicule. On tape dans le générique là où ça fait mal. Plus de psychologie spéciale non plus. Adios la haine, la frénésie, la peur et la terreur mais chaque troupe peut avoir des capacités spéciales qui correspondent aux mêmes effets. Les psys ne sont pas à la fête : deux ou trois pouvoirs qui se battent en duel et des règles de lancement pendant la phase de tir, comme dans *Nécromunda*. Les règles de véhicules rappellent un peu celles de *Gorkamorka* et ce n'est pas étonnant : le schéma explicatif montre un véhicule ork de ce jeu. Le tout semble relativement cohérent et franchement jouable.



Des bonus très utiles

Dans la partie scénarios, on trouve de petites merveilles : un paquet de scénarios spéciaux et la façon de composer son armée pour les jouer, des règles de campagne et d'expérience (enfin !!!) et des tables de décors spéciaux pour des mondes qui ne le sont pas moins. Ce n'est pas aussi détaillé que dans *Space Marine* mais c'est un vrai bonheur pour les anciens joueurs et les nouveaux. Rien que cette partie peut plaire aux vétérans. Parce que la suite risque d'en refroidir plus d'un...

Merde, mon armée va faire du bruit dans le vide-ordures

C'est pour les listes d'armées que les vétérans vont vraiment haïr cette nouvelle version. Tyranides et Space Marines devraient être assez contents, même si tout le matos marines n'a pas été entièrement réécrit. La garde impériale bénéficiera encore plus que les autres de l'omniprésence des véhicules dans cette nouvelle version, mais les eldars et le chaos vont être énervés (le seul joueur squat que je connaisse s'est pendu dans son garage à la sortie de la dernière édition de *Space Marine*). Exit les arlequins, TOUS les arlequins. On se console en priant et en croisant les doigts pour qu'ils se trouvent dans un hypothétique codex à venir. Pour Khorne, je ne peux m'empêcher de me marrer grassement puisque le buveur de sang à 300 boules est devenu une sombre merde à 140. Eh déconnez pas, il a quand même 4 points de vie, ah ah ah. J'imagine d'ici la gueule du fan de Khorne qui a monté son armée aux petits oignons et qui se retrouve avec une sous-merde en pièce maîtresse pour son armée...

CROC

Score : 7/10 *pour les débutants*

Score : 5/10 *pour les autres*

Les eldars noirs

Alors que les elfes noirs étaient beaux et sophistiqués, les eldars noirs sont moches et mal sculptés. Je ne sais pas où ils sont allés chercher le sculpteur qui a commis ça, mais il devrait s'acheter des lunettes (je dis ça parce que les illustrations des eldars noirs sont assez belles). Messieurs les joueurs, attendez avant d'en acheter. Quelque chose me dit que leur durée de vie ne va pas excéder celle des Nécrons.



Des recettes de la folie

Supplément pour Hystoire de fou en français
Édité par Nestivequen
99 F

Hystoire de Fou

Délirez comme un grand chef !



Soyons sérieux cinq secondes. *Des recettes de la folie* est un supplément modèle. On y découvre d'abord de nouvelles façons de vivre les crises (les aventures d'*Hystoire de fou*). Vous connaissiez la Perception Subliminale de la Vraie° Réalité, cette vision qui indiquait aux PJ comment terminer le scénario ? Voici la Révélation Sublogique de la Vraie Preuve ("si on trouve la preuve que nous sommes en plein délire, tout rentrera dans l'ordre"), la Sensation Plausible d'Avoir Dormi ("ouf ! toute cette histoire de balais cannibales n'était qu'un rêve") et les Miroirs ("et si on quittait ce monde par la glace de l'armoire normande ?"). Des idées intéressantes, parfois absconses mais indispensables pour jouer régulièrement.

Z'avez votre carte de réalité ?



S'ensuit la description d'un univers prêt à jouer, la Fédération Réaliste des Républikes Frank—fones, un décor de cauchemar à la *Brazil* ou *1984*. L'ensemble est présenté avec assez de détails pour être jouable tout en laissant pas mal de latitude au MJ. La structure profonde de la FRRF rappelle celle d'une ombre à Ambre (la référence à Zelazny est assez explicite). Ce monde n'est pas "seulement" un univers parallèle : il peut parfois déborder dans d'autres crises ou même dans la réalité. C'est d'ailleurs cette peur de l'invasion qui inquiétera les joueurs, parce que des noms de villes comme Vladiboston ou San Francisbourg, ça me fait plutôt rire qu'autre chose. C'est sans doute le seul bémol du supplément. Denis Gerfaud montrait enfin qu'on pouvait jouer



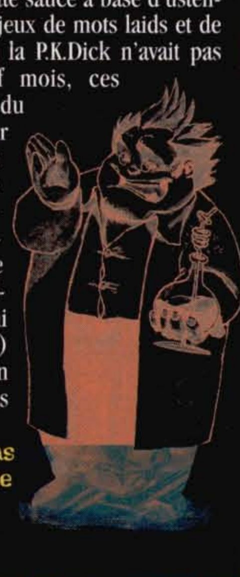
à *Hystoire de fou* autrement qu'en couche-culotte et armé d'une carotte (si, si !) et voilà qu'il dénature la saine ambiance de paranoïa de ses deux illustres sources d'inspiration à coups de blagues sympathiques mais décalées.

J'assomme le chapelier fou !



La cerise sur le gâteau, c'est *Une croisière de rêve*, 26 pages de crises contrastées passant des délires "classiques" du jeu de base à la sombre ambiance de paranoïa de la FRRF. On notera la présence, en guest star, d'Alice, la seule, la vraie, l'unique, son pays des merveilles, ses chenilles fumeuses et le chat du Cheschire sans supplément de prix. Il y a là de quoi jouer pendant pas mal de temps si vous avez des joueurs coopératifs.

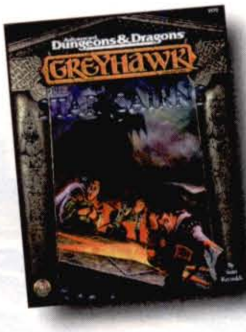
C'est donc du bon, du très bon *Hystoire de fou*. Mais si cette sauce à base d'ustensiles agressifs, de jeux de mots laids et de mises en abîme à la P.K.Dick n'avait pas pris il y a neuf mois, ces *Recettes* auront du mal à faire passer les indécis de l'autre coté du miroir. C'est d'autant plus regrettable qu'une telle quantité de matériel (l'écran fourni est indispensable) pour ce prix là, on risque de ne pas revoir ça souvent.



Thomas Brionne

Score : 8/10





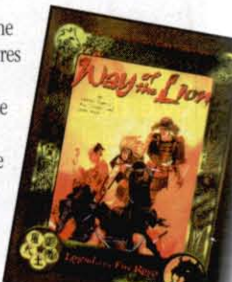
gamme *Greyhawk*. Contrairement aux précédents suppléments, *The Star Cairns* est une franche déception. En effet, ce recueil de scénarios n'a rien trouvé de mieux que de nous gratifier non pas d'un mais bien de cinq donjons à explorer. Malgré une intelligente exploitation des armes maudites dans le premier scénario, ne nous y trompons pas *The Star Cairns* est un salle/monstres/trésors sans aucune saveur, doté d'une colonie entière de golems, d'un necromant et même d'un beholder exilé. Au final, un recueil de scénarios pour personnages de niveau 5 à 8 à réserver aux uniques collectionneurs de daubes en tous genres (et encore...).

Score : 3/10

Michaël Croitoriu

The Way of the Lion

Supplément pour Legend of the Five Rings en anglais
Édité par AEG
110 F



Poursuivant à un rythme acharné sa série de livres de clan, *AEG* nous propose aujourd'hui le dernier né de la gamme *L5R* et force est de constater qu'il s'agit une fois encore d'une réussite. Le clan du Lion est traditionnellement celui qui regroupe le plus grand nombre de fanatiques, samurai fou furieux et quasi-suicidaires entièrement dévoués au respect de l'honneur et des règles du bushido. Mais encore une fois, tout comme les auteurs du jeu avaient déjà réussi à donner une nouvelle image plus nuancée du clan considéré comme le plus "bourrin" de tous (le clan du Crabe), ils ont réussi ici à me faire apprécier ce clan au combien caricatural.

Après les toujours classiques nouvelles d'introduction, cet ouvrage est l'occasion d'expliquer le sens du mot dévotion aux joueurs de *L5R*. Dévotion et respect dû aux ancêtres du clan, à son seigneur, à ses pairs, et au code de conduite du samurai : le bushido. Le clan du Lion est le garant de l'esprit combatif du samurai, il n'est plus question ici de perfection artistique ou spirituelle, ce livre parle de vie et de mort. Vous comprendrez enfin parfaitement ce qu'est le poids du passé et du devoir pour un samurai, cet ouvrage est la parfaite explication de cette maxime orientale qui énonce que "le devoir est une montagne mais la mort est une plume".

Techniquement les traditionnelles nouvelles professions et compétences, accompagnent la description des notables du clan. Enfin une description des armées et des batailles vient parfaire le tout. En bref, UN MUST.

Score : 7/10

Bayushi Geoffrey


le magazine des jeux de rôles
backstab
Vous présente
H... comme hybride
MOUCLIER
Aliens, mutants et petits gris
DOSSIER 66-12

LE GRAND MUTATO

"...et alors Mulder et Scully ont décidé d'emmener leur copain hybride au concert parce qu'ils savent que c'est un monstre gentil depuis qu'il a pleuré en racontant son histoire aux villageois qui voulaient le brûler parce qu'ils croyaient qu'en fait c'était un genre de monstre méchant qui tuait des villageois..."

Ton corps change?

"Comme chacun le sait, la figure du villageois télévisé est volontairement présentée au sein d'une masse revendicatrice dont les instincts grégaires fourvoient l'objectivité d'un jugement aussi grossier que caricatural. Cette pratique populiste tend à prouver par l'absurde que les hybrides ne peuvent être réduits à la monstruosité doublée de malveillance qui les caractérise communément.

- Ouais tout ça c'est bien joli mais alors dans ce cas ,c'est quoi un hybride si c'est pas un genre de monstre méchant qui tue des villageois ?
- Mais j'y venais, cher ami, j'y venais.
- Ah d'accord j'aime mieux ça alors vas-y.
- Hum... Or donc, ce que l'on nomme "hybride" n'est scientifiquement défini que par le patrimoine génétique du croisement dont il résulte.
- Ah ouais c'est cool mais ça veut dire quoi ?
- Et bien, selon des termes vulgarisés, un hybride n'est autre que "le résultat d'un croisement entre deux espèces différentes". On peut ainsi trouver des hybrides de toutes origines, qu'elles soient humaines bien sûr, mais aussi animales, minérales, végétales et autres, que j'oublie volontairement. Avant "d'être quelque chose", l'hybride se caractérise essentiellement par "ce dont il est issu" et par "ce qui a provoqué" cette issue. Plus qu'au résultat final, il convient de s'intéresser à la nature des "parents", un ensemble d'espèces qui peuvent être fondamentalement incompatibles, ainsi qu'à l'agent déclencheur de l'hybridation, du simple accouplement à la manipulation génétique.
- Waouh ! c'est trop délire putain vraiment j'hallucine.
- Soit. Sans vouloir être grossier, je pense qu'il serait préférable pour vous de mettre cette journée à un tout autre profit.
- Ah ouais d'accord mais c'est qu... Aïeuh !
- Maintenant, tu lâches le pantalon du monsieur et tu vas t'amuser avec les crevettes !"

Pourquoi et comment faire

Bien qu'ils ne soient pas toujours reconnus et/ou exploités en tant que tels dans les univers de JdR, les hybrides de tous bords constituent une catégorie d'acteurs, de rencontres, et même de personnages jouables, particulièrement intéressante. Ce dossier a donc pour ambition d'apporter un éclairage pratique sur les hybrides, bâtards et autres croisements ludico-rôlistiques. Il est composé de trois parties qui correspondent aux principaux contextes historiques du JdR. Le médiéval-fantastique, le contemporain et le futuriste. Plus que des variantes sur le thème du "c'est quoi un hybride", vous y trouverez des gros plans sur les principaux archétypes, des idées de conception et de gestion d'hybrides, des exemples de manipulations génétiques (ou magiques), des concepts "prêts-à-l'emploi" et même quelques anecdotes 100 % réelles. Ou 100 % presque réelles.

Foin de bâtardise!

Dans les univers méd-fan, on distingue deux principaux types d'hybride. D'un côté, les bâtards, rejetons de races humanoïdes et métisses aux stigmates plus ou moins flagrants. De l'autre, les monstres, fruits d'amours incongrues et croisements aux résultats insolites. Quelles que soient sa nature et sa forme, l'hybride doit toujours être comparé à ses parents. Ce qui le caractérise, et le différencie des gens "normaux", c'est le fait qu'il réunisse des particularités réservées jusqu'alors à des races bien distinctes. Aptitudes naturelles, couleur de peau, morphologie, taille des oreilles, l'hybride ressemble, hérite et rassemble.

Un bâtard se positionne souvent comme un chaînon manquant entre les deux races dont il est issu : physique intermédiaire, facilités d'apprentissage de la langue et de la culture. Dans ce cas de figure, un hybride reçoit généralement autant de sa mère que de son père et hérite de leurs traits les plus manifestes (oreilles elfiques, corpulence naine, faciès orque, etc.). Les facultés et les prédispositions des deux races peuvent également se transmettre, bien qu'elles perdent souvent de leur puissance. Il est en effet très rare qu'un hybride naturel cumule les avantages et les défauts originels de ses parents.

Si les monstres procèdent du même schéma, on constate des écarts plus significatifs dans l'héritage des deux parents. Qu'il s'agisse du père ou de la mère, c'est presque toujours le plus "puissant" des deux qui imprime sa marque. La forme physique reste intermédiaire, mais les pouvoirs et les capacités se rapprochent du modèle parental le plus prononcé. Ainsi, un croisement entre un dragon et un reptile géant tiendra plus du dragon.

Et toi, tu sais faire quoi ?

L'intérêt de l'hybride dans le JdR, c'est évidemment les capacités dont il a hérité lors de sa genèse, qu'il s'agisse d'un accouplement ou d'une création magique. À titre d'exemple, voici quelques facultés dont il peut être intéressant de doter un hybride (en fonction, bien sûr, de ses origines).

Respiration aquatique, résistance magique, immunités en tous genres, polymorphie, perceptions accrues, force physique, invisibilité ponctuelle, peau de caméléon, amitié animale, empathie, télépathie, pouvoirs psioniques, pouvoirs magiques innés, vol, fusion dans un élément, prémonitions, lycanthropie, altération moléculaire, etc.



Transgénie, grosse magie!

Qui dit "hybride naturel", dit "hybride pas naturel". Forcément. Étant donné l'époque, si la science ne permet pas encore de procéder aux frankensteinisations modernes, la magie peut être à l'origine de toutes sortes de dérapages plus ou moins contrôlés. La magie (et toute autre puissance mystique) peut provoquer trois types d'hybridation.
Tout d'abord, en permettant la naissance d'un organisme intermédiaire entre deux espèces incapables de s'accoupler. Une dose de machin modifié qu'on injecte dans un truc vivant, deux stocks d'organes qu'on assemble lors d'un rituel complexe... La magie peut faire naître des hybrides, qu'ils soient viables ou non.

Ensuite, en forçant la mutation d'un être ou d'une créature. Dans ce cas, la magie se contente de faire évoluer un organisme en lui offrant certaines particularités d'une race étrangère. Injecter du sang de troll pour permettre la régénération naturelle, remplacer le système respiratoire, immuniser contre certains types d'agression, etc. La magie peut utiliser les particularités d'une créature pour en transformer une autre.

Enfin, en faisant "fusionner" deux entités. Que la fusion ait lieu dans un corps extérieur ou dans celui de l'une des deux entités, il est possible de contraindre deux puissances à se mêler au sein d'une troisième. Un esprit désincarné peut ainsi se fondre avec celui d'un corps d'accueil, deux entités élémentaires se combiner en un hybride para-élémentaire, etc. Si ce type d'hybridation reste réservé à des mages, et surtout à des créatures, de grande puissance, elle permet la fusion et/ou la création d'êtres particulièrement intéressants.

Vos papiers !

Plus que pour son physique et ses petits talents spéciaux, l'hybride peut être utilisé pour ses origines. Le rejeton d'un elfe et d'un humain aura des intérêts, des liens, avec chacune des deux familles. L'hybride peut être accepté, rejeté ou simplement ignoré par les familles dont il symbolise l'union. Pour certaines races, les métis sont des êtres comme les autres. Considérés avec bienveillance, ils pourront obtenir un rang et des fonctions très intéressantes pour le scénario. Jo, demi-elfe, peut ainsi être ambassadeur d'une communauté elfique auprès des seigneurs humains du royaume voisin, et inversement. D'autres espèces, plus intégristes, préfèrent renier les fruits d'unions malvenues. Devenus des parias, les hybrides choisiront entre vivre une existence solitaire ou chercher asile auprès d'une communauté maternelle/paternelle plus accueillante. Joe, demi-orque, s'engagera comme mercenaire pour fuir le racisme des humains de sa ville

natale. Il se peut également qu'un hybride soit trop atypique pour rester auprès d'une communauté parentale. L'exil, le suicide, la récupération par d'autres groupes et la transformation en monstre errant sont quelques exemples du devenir de ces croisements hors normes. Joey, demi-dragon, partira fonder son culte maléfique dans les montagnes pour se venger des hommes et de leur cruauté.

Quelles qu'elles soient, les origines d'un hybride constituent une excellente base de scénario. Le rejeton peut être convoité ou chassé pour sa nature, mener une campagne militaire contre sa communauté maternelle, courir le monde en quête d'un père ou d'un géniteur disparu, découvrir un terrifiant pouvoir endormi, etc. Ne négligez pas le passé d'un hybride au profit de ses capacités. Car même si ces dernières ont souvent plus de "gueule" au cours d'une partie, elles expliquent rarement à elles seules les motivations d'un scénario.

Le temps des chimères.

"Il a bougé, Igor ! "

C'est donc à tort qu'on fait commencer l'ère de l'hybridation à ces cinquante dernières années. Les jardiniers de Grèce croisaient déjà les roses pour obtenir les plus délicates couleurs. Avant eux, les paysans faisaient s'accoupler entre elles les meilleures bêtes pour améliorer l'espèce. Les hybridations mythologiques sont, elles aussi, légion. " Lors donc que les hommes commencèrent à se multiplier à la surface du sol et qu'il leur fut né des filles, les fils de Dieu virent que les filles des hommes étaient belles, et ils prirent pour eux des femmes parmi toutes celles qu'ils avaient distinguées.[...] Les Nephilim étaient sur la terre en ces jours-là, et même après, quand les fils de Dieu allaient vers les filles des hommes et leur donnaient des enfants : ce sont les héros des temps antiques, des hommes de renom ! " (Genèse VI-1). Hercule, fils d'un dieu et d'une femme est un autre exemple connu. La noblesse même base sa puissance sur les liens sanguins. On ne cherche pas à reproduire (le clonage est l'inverse de l'hybridation), mais à enrichir la lignée.

Dès l'époque moderne, puis contemporaine, les savants se penchent sur les règles générales des croisements. L'alchimie pratique ouvre la voie de la transmutation de la matière en esprit (La table d'émeraude). Elle laisse espérer aussi la transformation du plomb en or. Autre exemple, le golem juif est une application concernant directement le biologique : la création d'un être vivant, pensant, humanoïde, mais en terre (ou en chair). Durant cette période de tâtonnement, les résultats de l'hybridation restent l'apanage de quelques discrets érudits. On ne peut pas dire que leurs petites manipulations soient du goût d'institutions comme l'Inquisition. Le paysan de l'époque, lui, est plus proche de nos chercheurs actuels que ces mystiques enfermés dans leurs caves. Il découvre que certaines plantes résistent mieux aux maladies que d'autres et il fait ses expériences dans son coin.



Du singe au poulpe

Pratiquement, le croisement est un phénomène presque naturel. Le contact de deux espèces voisines crée des zones d'hybridation donnant naissance à une troisième lignée possédant tout de même des caractéristiques génétiques dominantes. Un croisement pur et égal est vraiment rare, voire impossible. La grande question est de savoir ce qui motive l'hybridation. C'est justement tout le problème. Deux possibilités : l'amélioration ou la création d'une espèce à part entière. Le premier cas, l'amélioration, est le plus classique. Les changements climatiques (un hiver nucléaire par exemple), les détériorations du cadre de vie (la pollution), des habitudes alimentaires modernes (les obèses américains), tout est objet à provoquer l'évolution. Une espèce s'adapte, mute ou disparaît. On comprend tout de suite que l'amélioration de la lignée est donc une question de survie et que l'homme s'arroge donc parfois le droit d'y mettre son grain de sel. C'est souvent à ce stade que le mot "race" apparaît comme par magie. C'est jusqu'à la Seconde Guerre mondiale que l'idée "de l'amélioration ou de la protection de la race" fait son bout de chemin (et provoque les horreurs que l'ont sait). Le terme de race au sens d'espèce est improprement galvaudé. La race est à la rigueur un groupement ethnique, pris dans un champ de recherche bien précis (la sociologie, pas la génétique). L'eugénisme, plus propre, parce que plus scientifique, est à mettre dans le même panier. Si l'hybridation permet la survie d'une espèce, elle peut aussi la pousser à sa perte. Nombreux sont les exemples de tentatives désespérées d'accouplements avec les humains en vue de perpétuer l'identité génétique (Obed Marsh, Innsmouth, 1866). Et si on tente d'imposer une supériorité par l'hybridation, l'inverse est possible aussi. Il est ainsi prouvé que les goules ensemencent parfois des humains pour obtenir des bâtards à leur service (Gregore A. Arkham 1919). Ils sont plus faibles que les humains et leur chair, dit-on, est plus tendre. Affaiblir une espèce par les gènes est donc possible (mais long, très long). Plus compliqués sont les rapports qui lient les vampires et leurs suivants. Dans ce cas précis (nous y reviendrons), ils augmentent les capacités de leurs "minions" pour les attacher à leur service (Marco.Heineken, 1995).

Mais pourquoi réduire les croisements à deux éléments alors que la nature offre un panel d'espèces important ? La seconde raison qui pousse à l'hybridation est la création d'un être viable, ayant sa propre identité génétique. Pour l'obtention de cette "nouvelle forme de vie", deux solutions possibles : cristalliser autour d'une souche de multiples traits issus d'autres êtres ou alors créer son propre organisme (Dieu, univers, an 0, J+4). L'une comme l'autre requièrent une grande pratique et beaucoup de savoir-faire.

Quoi ma gueule ?

Du milieu du siècle dernier à la Seconde Guerre mondiale, les expériences (plus ou moins volontaires) sur l'hybridation ont été concluantes. Les chercheurs, sans prendre le nom de généticiens, sont arrivés finalement à isoler deux types de constructions biologiques (sans pour autant les maîtriser encore). La plus impressionnante et la plus connue reste la création de chimères. Une chimère est un être viable dont les caractéristiques ont été modifiées avant la naissance ou à la naissance. On peut associer les caractéristiques d'un animal à un autre et créer ainsi des aberrations de la nature. Cette modification étant artificielle, si la chimère a une descendance, cette dernière aura les caractéristiques de la partie génitrice de l'être. Ainsi, une sirène (moitié femme, moitié thon), pondra un poisson. Des études sérieuses sur le phénomène ont été menées dans cette direction (Club Pythagore, Paris, 1902) et parfois dans le cadre de la lycanthropie (Arcanum, Alexandria, 1912). Mais peut-on imaginer un savant assez fou pour greffer sur un embryon des pattes de loup ? C'est peu probable. On notera tout de même la pitoyable expérience du docteur Moreau dont les actes odieux furent mis en lumière ses dernières années. Citons aussi la "chimère humaine" qu'était la créature de ce Frankenstein. Hybride de plusieurs êtres décédés, elle est à ranger parmi les erreurs de la science.

Les chimères ont donné naissance à de nombreuses créatures folkloriques (Van Gennep, Paris, 1930) comme la vouivre poitevine, le yéti tibétain ou le centaure grec. Elles sont souvent là pour rappeler symboliquement les dangers d'accouplements contre nature (cf. l'étude de la prolifération des satyres autour des casernes de la Légion étrangère). Mais des âmes moins charitables ont trouvé l'intérêt de modifier avant la naissance les caractères d'un enfant. Nombreux sont les cirques offrant le spectacle d'êtres monstrueux, vivant dans des cages et n'ayant d'humaine que l'origine. Ces "freaks" sont ce qu'on peut considérer comme des chimères négatives.

Draco-troll-garou à poil long

Comme il est évident qu'une truie qui pond des œufs ne présente guère d'intérêt ludique , voici quelques exemples de croisements «originaux» qui pourront servir de base à vos futurs hybrides maison.

L'enfant de deux êtres originaires de plans différents, une fusion magique entre deux entités ennemies ou contradictoires, un dragon aux parents de couleurs différentes, un hybride animal-végétal ou animal-minéral, une créature dotée d'un intellect humain, un homme ou un animal adapté magiquement à des conditions de vie extrêmes, un végétal ou un minéral pensant et mobile, etc.

Un cas d'école : le vampire.

Si nous avons évoqué pour cette période contemporaine la plupart des mutations volontaires, il nous faut aborder le problème de la maladie. Il semble bien que l'étude du vampirisme soit entrée dans les académies au début du siècle. C'est un cas d'école intéressant puisque qu'il s'agit en l'occurrence de l'hybridation d'un homme et d'un élément d'origine inconnue. Le phénomène est naturel, mais, à ce titre, on peut se demander s'il concourt à l'amélioration de l'espèce. Il résulte de ce que nous avons défini comme une zone d'hybridation : là où les hommes et les vampires cohabitent, il peut y avoir mutation et prolifération. Notons qu'il s'agit là d'une transformation immédiate mais qui se perpétuera à la génération suivante. Nous ne sommes donc pas dans le cas d'une chimère. Est-ce une amélioration de l'espèce ? C'est peu probable. Un vampire est en effet plus fragile et plus sensible qu'un homme (c'est bien connu). À sa "naissance", il conserve les attributs de la souche humaine mais acquiert les caractères des buveurs de sang : dentition adaptée, pouvoirs spéciaux et tendance avérée pour le nombrilisme de bon goût. Il semble aussi développer des pouvoirs et devient hautement contagieux. Rapidement, on peut constater la création de nouveaux suceurs de sang dans

l'entourage d'un damné. On notera, suivant les cas, que les transformations physiques sont plus ou moins importantes mais qu'elles se retrouvent d'une génération à l'autre. L'étude du vampire se complique lorsqu'il boit le sang d'un de ses congénères. L'hybridation qui en résulte est souvent de nature positive puisque le prédateur en sort renforcé.

Dans un autre registre, on notera le parasite mutagène du nom de Nephilim, qui impose sa forme à son porteur au point de le rendre méconnaissable. Ce fléau (très contagieux) n'est guérissable qu'à grands coups d'orichalque dans la tête, et encore.

L'atome de savoir

David Vincent les a vus !

Cette créature résolument actuelle qu'est le vampire nous permet d'aborder la phase actuelle de l'hybridation : celle de l'ère atomique. Nous l'avons vu, les véritables mutations sont parfois spontanées (c'est rare), parfois provoquées, mais assez peu spectaculaires. Les mutants trop éloignés de la souche de base ont tendance à disparaître, éliminés par la sélection naturelle. Après la Seconde Guerre mondiale et l'explosion de deux bombes au Japon, le monde va trembler devant l'atome. La génétique est déjà bien implantée dans toutes les universités dignes de ce nom et même si les découvertes importantes datent de 1975 et 1977, le grand public découvre, grâce à la science-fiction, les termes comme "mutants" ou "créatures hybrides". Non seulement on conceptualise mieux la génétique, mais en plus on la vulgarise. Bientôt, guerre froide et paranoïa américaine obligent, il apparaît une nouvelle raison de muter : l'invasion et l'infiltration de l'humanité. Bien sûr, on se souvient de l'échec cuisant des Profonds et de l'exil des goules. Mais le danger (comme la vérité) est ailleurs. Les extraterrestres cherchent à coloniser la Terre en prenant peu à peu la place des Améri... des terriens. La théorie du complot se répand et bientôt les journaux les plus sérieux (*Libération*, *Info du Monde*) offrent des dossiers complets sur les dangers réels de la génétique. Ils évoquent, preuves à l'appui (*Facteur X*, *l'Événement du jeudi*), le cas de femmes enlevées et rendues enceintes à leur mari crédule. Certaines vont jusqu'à se porter volontaires pour être les cobayes des petits gris (que l'on dit fort bien dotés). Ainsi, nos amis de Zeta Reticula ont déjà développé plusieurs programmes de croisement entre eux et nous. Des générations d'hybrides hétérozygotes et vagissants grandissent sur des bases secrètes martiennes. Leur but est, à court terme, de créer une descendance capable d'affronter les dangers de l'espace (plus d'informations sur www.spiritweb.org/Spirit/hybrid.htlm, bon courage).

Björn le Borg

Un des exemples les plus intéressants de l'hybridation cybernétique est celui du croisement entre l'homme et la machine. Outre les applications militaires à la *Cyberpunk*, les armures sous-dermiques et autres prothèses de combat 100 % naturelles, on peut se pencher sur le cas d'un hybride informatique, véritable incarnation d'Intelligence Artificielle. De nos jours (dans la vraie vie et...

La vitesse supérieure

Avec l'avancée de la science dans la génétique, les chimères prennent du recul par rapport à la puissance de la radioactivité. Certes, les greffes sont choses courantes et relèvent de l'hybridation, mais elles ont plutôt des applications médicales. Personne n'a greffé quatre bras à un ouvrier pour qu'il travaille plus vite (et augmente sa consommation de déodorant). Nous aborderons ce sujet dans le chapitre suivant puisque les applications militaires pointues des greffes relèvent encore de la science-fiction. Par contre, la grande nouveauté depuis la guerre, c'est l'accélération de la vitesse de mutation. On l'a vu, l'hybridation ne pouvait se faire que d'une génération sur l'autre grâce aux gènes récessifs, et encore. À ce titre, il est inquiétant de remarquer le danger des mutations chez les insectes. Se reproduisant plus vite que nous, ils évoluent d'autant plus rapidement. Si l'un des changements opérés s'avérait une menace pour l'écologie (ou l'homme), nous serions dans une position délicate. Les insectes sont déjà utilisés comme moyen de pression sur les producteurs agricoles. À quand sur l'ONU ?

Avec les nouvelles technologies, il est possible d'améliorer les performances d'un être pendant sa phase de croissance. Ainsi, les sportifs et les bovins sont-ils dopés pour offrir une meilleure viande à vos assiettes et à vos télévisions. De même, les radiations, selon des sources scientifiques très sérieuses (*Akira*, *Hulk*), pourraient provoquer des mutations importantes sur un organisme vivant. Il suffit juste que ce dernier survive aux brûlures, au cancer et aux examens qui suivent. Cette forme d'hybridation est le plus souvent l'objet de la curiosité des États (et de l'armée). En effet, l'idée de l'arme génétique reste d'actualité. Les soldats ne sont-ils pas des sportifs dont il faut optimiser les performances ?

Janus

Une fois tous les aspects de la mutation à notre époque abordés, on en revient toujours à la même question : pourquoi créer des hybrides ? À terme, est-ce l'homme parfait prôné par les technomanciens, que nous verrons apparaître (Roland Cassault, Tour d'Ivoire, 1996) ? Auquel cas, il faudra le cloner, ce qui est un paradoxe puisque le clonage est l'exact inverse de l'hybride. Et le problème du clone, c'est qu'il est sensible aux mêmes maladies que son petit frère. Si l'un meurt de la grippe, l'autre aussi... À moins de muter et de créer ses propres défenses. La génétique est un monstre à deux têtes, un Janus : elle tend à un idéal type, à mi-chemin entre l'abomination et le héros. C'est ce qui fait la différence entre le personnage joueur et le personnage non joueur (ou l'inverse). Alors, à la question pourquoi, il peut y avoir une réponse. Elle reprend en partie la théorie du complot, mais le place sous un angle non euclidien et cosmique. Pourquoi l'évolution nous a-t-elle choisis pour dominer la planète ? Et qui se cache donc derrière cette fameuse évolution ? C'est la thématique du Grand Plan. De l'animal, nous avons muté vers l'humain et il est possible que nous passions par d'autres stades plus évolués (de la matière à l'esprit ?). Mais à cause de qui ? C'est une question que des investigateurs, des enquêteurs ou des damnés pourraient se poser. C'est en tout cas une question que certaines sectes se sont posée. C'est dans ces moments-là que reviennent généralement les mots comme "race et eugénisme" cités plus haut. C'est ainsi que des groupements religieux (en France) dépassent la fiction et annoncent la création de laboratoires de génétiques dans des petits pays dont les lois laxistes le permettent. Chimères, mutants, hybrides, bientôt tous ces termes recommenceront à faire peur.

Hybride



Mon Dieu, c'est plein d'étoiles
Le futur. Plus loin, plus tard.
Avec la découverte de nouveaux mondes, de nouvelles races et de nouvelles techniques, le principe de l'hybridation prend une dimension sensiblement plus intéressante. En théorie, tout est devenu possible. D'autant que dans certains univers futuristes, science et magie se côtoient pour permettre des créations spectaculaires. Le côté futuriste met en avant trois catégories d'hybrides qui, sans être foncièrement différentes, sont ici plus facilement exploitables : les races extraterrestres, les modifications génétiques avancées et l'alliance magie-technologie.

Je ne viens pas vraiment d'Oxo
L'hybride le plus intéressant est sans doute celui qui résulte d'un croisement entre deux (ou plusieurs) races dites "extraterrestres". Le principe reste le même qu'avec deux races humaines ou deux types de créatures, mais offre une gamme de pouvoirs hérités et de pistes de scénario beaucoup plus large.

Si l'on prend l'humain pour référence, chaque hybride conçu avec une race étrangère sera un événement à lui tout seul. Certaines races E.T. sont humanoïdes, d'autres légèrement difformes, d'autres carrément incompatibles. Lorsque l'accouplement physique n'est pas envisageable (euh, ça se trouve bien sous votre troisième bras?), il est possible qu'un échange énergétique ou qu'une union magique se produise. Attention, ce qui est "magique" pour un humain peut fort bien être tout à fait naturel chez un Glumche. Selon le cas, le fruit de ces unions pourra prendre la forme d'un humanoïde "légèrement différent" à la chose ectoplasmique "qu'on tue quand on voit". Les caractéristiques des parents subissent là encore un tri génétique qui pourra doter l'hybride de facultés exceptionnelles, de défauts majeurs ou... de rien du tout.
Outre leur forme physique, ce sont surtout le statut de ces hybrides qui peut motiver vos scénarios. La plupart des univers proposant des sociétés civilisées et plus ou moins hiérarchisées, les rejetons de races différentes devront

Hybride

... tout), les scientifiques américains cherchent à utiliser la chaîne d'ADN pour stocker des données informatiques. Dans le futur, on peut imaginer un être humain qui ferait office de disque du géant, avec un cerveau capable de calculer des milliards de trucs en un milliardième de seconde, d'allier logique et émotion, etc.
J'en connais qui n'auraient rien contre un Pentium Suédoise 95/60/90.

être placés dans un contexte d'éthique et de morale. Les hybrides sont-ils bien acceptés? Certaines races et leur descendance sont-elles exécutées à vue? Tel hybride sera-t-il utilisé pour consolider des liens politico-commerciaux? Plus encore que dans le cadre des métissages médiévaux et contemporains, les hybrides du futur peuvent avoir un réel intérêt scénaristique que vous pourrez exploiter pour confronter les personnages aux divergences d'opinion des races concernées.

MacInto MicroMorphie

Aujourd'hui, moutons clonés et autres souris phosphorescentes n'en sont encore qu'au stade du "faisons rigoler les accrocs du JT". Dans le futur, le vrai comme celui du JdR, ces petites bestioles issues de la technologie génétique ne seront plus que de vagues références passéistes. Avec le clonage, les greffes et les manipulations moléculaires, les univers futuristes offrent des possibilités d'hybridation artificielle quasi illimitées. Si l'on ajoute à ça la variété des espèces évoquées précédemment, on se rend compte que les laboratoires sont en mesure de créer... eh ben tout et n'importe quoi. Selon l'univers, la conception des hybrides sera plutôt liée à la recherche médicale, à l'industrie militaire, au développement cybernétique... Hybrides animaux pour tester de nouveaux remèdes, hybrides de combat destinés aux guerres lointaines, hybrides cybernétiques pour développer de nouveaux tissus cellulaires : les exemples ne manquent ni d'exotisme, ni d'utilité.
S'il est impossible de dresser une liste de tous les types d'hybrides techno-génétiques à venir, on peut cependant distinguer plusieurs grands axes de recherche.
- L'hybridation moléculaire doit permettre de créer et/ou de modifier des organismes vivants pour les doter de capacités spécifiques. Par exemple, en remplaçant le système respiratoire d'un humain par celui d'une créature adaptée au climat d'une planète. Au-delà de ces greffes avancées, la génétique sera capable de combiner des gènes choisis pour concevoir une nouvelle souche et créer une race possédant des caractéristiques soigneusement sélectionnées.
- Aidée par ces découvertes, l'industrie militaire cherchera à développer des applications liées au combat, à la résistance physique, à l'amélioration des performances, à l'élimination de facteurs tels que la peur ou le doute, etc. Des corps d'armée composés exclusivement d'hybrides ou de clones modifiés sont à prévoir.
- Plus en finesse, la recherche cybernétique peut se pencher sur la genèse de nouveaux matériaux en utilisant des hybrides "porteurs". Épidermes métalliques, tissus autorégénérants, implants informatiques naturels, voire nouvelles fonctions du cerveau, seront des applications très répandues de l'hybridation du futur. Et on ne parle même pas des hommes à quatre bras et des armes à générateur interne. Trop simple.

Abracada01001101

Comme le savent déjà les fans de *Shadowrun*, il est possible de combiner magie et technologie pour parvenir à des résultats dépassant l'imagination. L'hybridation peut ainsi bénéficier du meilleur des deux écoles, la magie palliant les défauts de la technologie (et inversement), ou procéder d'une réelle fusion entre ces deux optiques de création.
Certains univers proposent d'ores et déjà des voies magiques spécialisées dans l'influence et/ou le contrôle des instruments technologiques. Des mages peuvent agir sur la cybernétique, toucher à "l'âme" d'un ordinateur, influencer le trajet d'un vaisseau spatial, provoquer des dysfonctionnements, manipuler l'énergie électrique, etc. Ce type d'applications constitue à lui seul un hybride, puisqu'il combine deux techniques différentes, et peut être considéré comme une nouvelle école que les personnages et/ou leurs adversaires pourront utiliser.
À l'inverse, on peut imaginer des machines technologiques capables de produire, d'appréhender ou d'analyser des phénomènes magiques. Si cette idée fait frémir les puristes, tant pis, on est là pour faire avancer les choses. Ainsi, on pourrait trouver des ordinateurs spécialisés dans la mesure ou le stockage d'énergie magique, des protections anti-magie gérées par ordinateur portable, des prisons énergétiques adaptées à différentes créatures, des lunettes matricielles pour voir dans d'autres plans, des robots immunisés aux attaques ou capables de "lancer des sorts", etc.
L'hybridation du futur passe avant tout par la maîtrise de nouvelles techniques qui combineront les avantages et le champ d'action des anciennes.

Conclusion

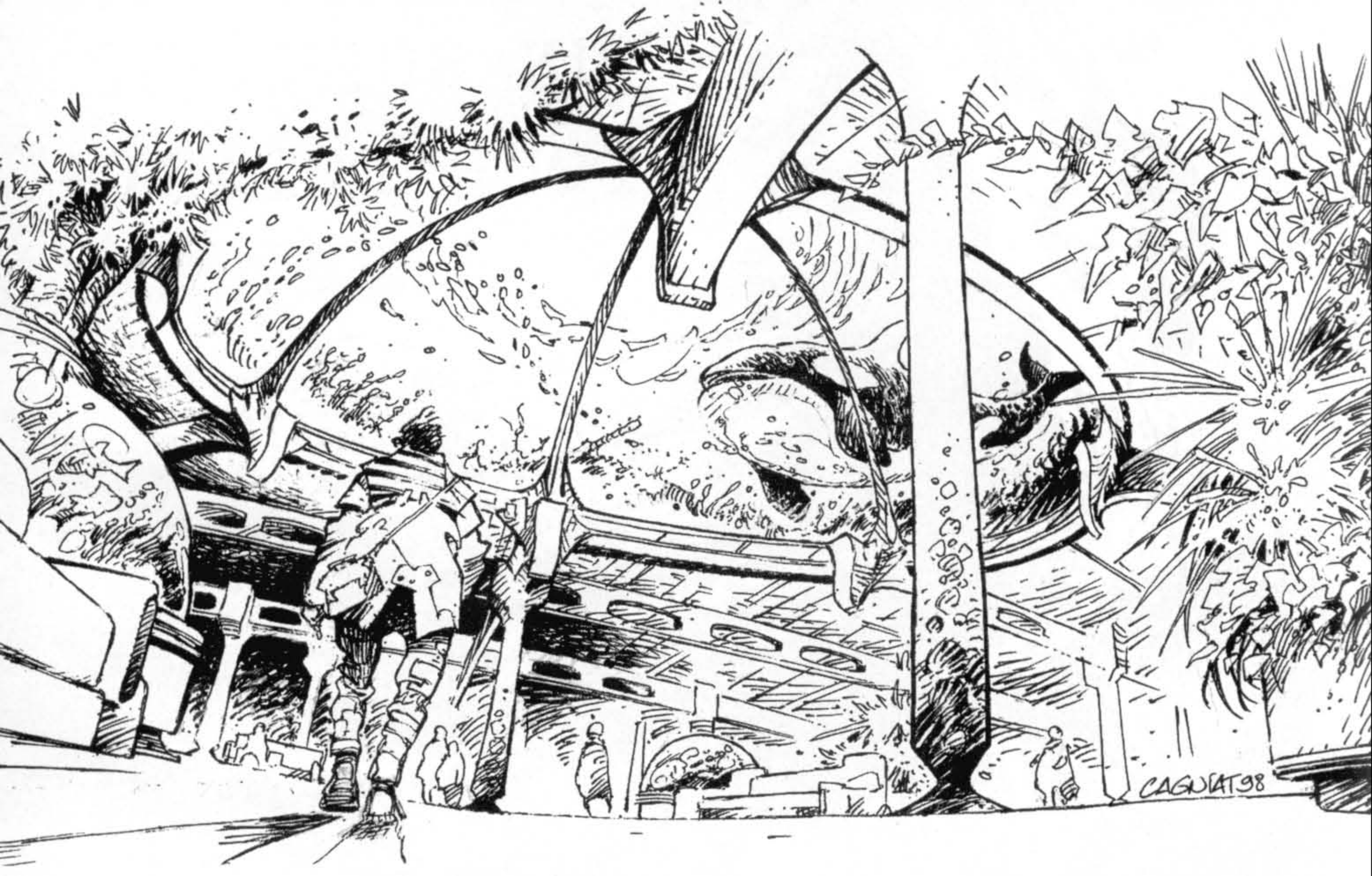
Ils sont parmi nous. Partout où des espèces se côtoient, des croisements (plus ou moins volontaires) sont susceptibles d'apparaître. Demi-orc, goules, demi-elfe ou Profonds, les exemples naturels sont nombreux. Les cas de mutations surnaturelles sont à l'origine de créatures bien connues elles aussi : vampires, Nephilim, garous de diverses formes et psioniques. Mais les hybridations artificielles restent les plus intéressantes : les implants, les prothèses, les modifications de l'ADN et la goblinisation (un cas à part) créent parfois des monstres dignes des plus grands aventuriers. Mais, amis paranoïaques, dites-vous que la pire des mutations demeure celle qui ne se distingue pas. Imaginez que vous ou vos enfants ayez subi des rayonnements détruisant certaines immunités naturelles non connues. À présent, imaginez que toute l'humanité ait été touchée depuis quelques générations. Il suffirait aux responsables de cette machiavélique machination de lâcher le bon virus, au bon moment et de vendre la médication adéquate ou de la réserver à une élite établie. Bienvenue, bienvenue dans un monde de progrès, de bonheur et de mutants...

Textes : Benoît Attinost et Julien Blondel
Illustrations : Joël Mouclier



projet poseïdon

ce scénario utilise les règles de la seconde édition de polaris. Toutefois, il ne faudra qu'un minimum d'adaptation pour pouvoir utiliser le système original. L'intrigue prévoit que les personnages disposent d'un véhicule de transport personnel. Il serait utile au MJ de posséder le supplément Équinoxe.



Toutes mes félicitations !
Ce scénario peut commencer n'importe où dans l'univers de *Polaris*, toutefois il serait plus simple que le point de départ des joueurs soit *Équinoxe*. Les personnages découvrent qu'ils sont les grands gagnants d'un jeu qui leur tombe dessus sans qu'ils l'aient voulu. C'est en faisant la queue pour recevoir leur repas ou dans un grand magasin que les PJ sont abordés par le gérant accompagné de deux femmes engagées pour l'occasion. Il tend aux personnages une enveloppe contenant (nombre de joueurs) billets pour passer une semaine, tous frais payés, sur la station Mi-Handia "La ville enchanteresse". Un petit dépliant touristique accompagne les billets et vante les mérites de la station avec des illustrations bien choisies. Seul petit détail, Mi-Handia étant quelque peu isolée, la station ne peut se permettre de transporter les personnages et se contentera de dédommager les PJ pour le trajet. Ils devront donc utiliser leur propre moyen de transport pour s'y rendre.

Le Projet Poseïdon

Le Projet Poseïdon est en route depuis de très nombreuses années. Lancé par le Culte du Trident, quasiment dès son apparition, il consiste à créer, étudier et entraîner le phénomène hybride. Une cité a été bâtie pour l'occasion aux alentours de l'ancien canal de Panama, en plein territoire hégémonien. C'est notamment de cette cité que sont issus la plupart des commandos du G.S.I. hybrides (Groupe Spécialisé d'Intervention). Elaunda est une zone qui baigne naturellement dans la Force Polaris, comme si un champ de force émanait de ces lieux et s'y ressourçait. C'est tout du moins l'interprétation du Culte qui ne peut réellement vérifier ses informations. Cet environnement a comme particularité de faciliter le développement des hybrides et la manipulation de la Force Polaris. Dans ses prémisses, le Projet Poseïdon commença sur le site de Mi-Handia (ou plus exactement sous la cité actuelle) il y a plusieurs siècles. Pour une raison purement matérielle, le site a dû être déplacé jusqu'à Elaunda il y a 150 ans et on enfouit alors hermétiquement le site de Mi-Handia. C'est beaucoup plus tard, alors que Minar Delvrak avait installé sur place une nouvelle communauté, qu'un mineur déclencha accidentellement un mécanisme qui remit en route l'influence de la Force Polaris dans la région. Petit à petit, la Force fit son effet et la population hybride augmenta considérablement. De plus, l'apparition des Lumineux et des mammifères est naturellement liée au phénomène. Le Projet Poseïdon est une des opérations les plus ambitieuses du Culte actuellement et c'est pour cette raison qu'il n'est pas prêt à laisser cinq ou six malheureux PJ mettre leur grain de sel dans tout ça. Aussi, les personnages courent un réel danger au cours de ce scénario car la menace du Culte et des Veilleurs est réelle. Ils n'hésiteront pas à employer la manière forte.

Acte I : Mi-Handia

La cité enchanteresse

Mi-Handia est une petite station située à 14 000 m de profondeur sur les fonds marins. Lorsqu'on arrive aux abords de la communauté, on est ébloui par une lueur argentée intense. Ce halo est généré par des bancs de poissons translucides et luminescents qui ne vivent qu'autour de la station. Une fois cette barrière lumineuse passée, le visiteur découvre une multitude de mammifères marins qui nagent autour de la station continuellement. On découvre ensuite un regroupement d'une trentaine de modules assez modernes assemblés sur un mont rocheux. Une partie de la station semble plus délabrée et ressemble à une ancienne exploitation minière.

Un peu d'histoire

En 498, un riche exploitant minier hégémonien du nom de Minar Delvrak décide d'exploiter un filon de métaux sur un promontoire rocheux aux alentours de la dorsale de Reykjanes. Il fonde alors une communauté appelée "Centre d'exploitation Septra III" sous l'égide de sa nation natale. Après quelques prospections, il confirme que le sous-sol est très riche en différents minerais qui sont à l'origine de l'hyperalliage. Les métaux, après leur extraction, étaient convoyés jusqu'à une station frontière de l'Hégémonie pour y être transformés. En 516, après près de vingt ans d'exploitation florissante, un mineur découvre au bout d'un puits de forage une porte métallique de très haute technologie. Minar Delvrak prend connaissance du problème et pense

tout de suite à un dépôt généticien (cf. *Le Projet Poseïdon* pour plus d'informations). Il hésite à intervenir et craint que l'Hégémonie intervienne et prenne les rênes de la communauté pour exploiter le dépôt. Il décide donc de reboucher le puits et d'oublier cette histoire pour vivre normalement comme si de rien n'était.
Mais au bout de quelques semaines, l'écosystème des alentours de la cité se mit à changer brusquement. La station fut bientôt entourée de bancs de centaines de milliers de petits poissons translucides, dégageant une lumière diffuse dans l'océan. Les habitants de Septra III les appelèrent "Lumineux". Après quelques tests, Minar Delvrak prit la décision de transformer l'activité de la station en lieu de pêche et d'abandonner complètement l'extraction minière. Le chef de Septra III en profita pour racheter son indépendance à l'Hégémonie pour cause de prospérité de la station. Le Lumineux se révéla vite très utile. Premièrement, le poisson fournissait un éclairage naturel à la communauté et, deuxièmement, il se révélait être extrêmement nourrissant.
Jusque-là, la communauté de Septra III ne se posait aucune question sur l'origine de l'arrivée des Lumineux et pas un ne fit le rapport avec la découverte de la porte métallique dans le puits de forage. C'est au début de l'année 517 que les choses devinrent encore plus étranges avec l'arrivée de centaines de mammifères marins qui vinrent eux aussi danser autour de Septra III. Le phénomène s'accompagna très rapidement d'une augmentation croissante de la population d'hybrides naturels au sein de la communauté. Elle passa d'à peine 0,6 % (deux hybrides pour trois cents habitants) à 20 % d'hybrides naturels pour sensiblement la même population. Même les habitants de la communauté qui étaient nés avant la découverte de la porte en sous-sol virent leur métabolisme évoluer vers une apparence quasi hybride.
En 560, Birm Delvrak, le fils de Minar, lui succédait au poste de chef de station. L'activité de pêche étant devenue très florissante, l'argent rentrait dans les caisses et la population augmentait. Tout cela permit de prendre de nouvelles mesures pour l'avenir de la station. Birm décida de réhabiliter les anciens quartiers de forage pour en faire un lieu d'accueil touristique. Il fit construire une grande salle centrale surmontée d'une coupole en verre moléculaire permettant de regarder le ballet des Lumineux et des mammifères marins à l'extérieur. Il est évident que toute la population de Septra III (qui prit pour l'occasion le nom de la femme du fondateur de la communauté : Mi-Handia) ne vit pas d'un très bon œil toutes ces modifications de leur train de vie et se prépare déjà à réserver un accueil des plus détestables aux futurs touristes.

Les Lumineux

Mi-Handia est entourée de centaines de milliers de poissons organisés en bancs et que l'on nomme "Lumineux". D'une taille de 12 à 18 centimètres, les Lumineux peuvent constituer des bancs faisant jusqu'à 100 m de long sur 20 m de large. C'est un poisson translucide parcouru d'un sang jaune luminescent qui peut éclairer d'une lumière tamisée dans un rayon de 5 m. Lorsqu'ils sont nombreux, ils constituent de véritables courants de lumière capables d'aveugler un pilote de vaisseau. S'il est forcé de s'écarter de plus de 500 m de la station, le Lumineux perdra sa capacité à éclairer. Une fois mort, le Lumineux éclaire encore pendant une période inversement proportionnelle à son âge (d'un jour pour un vieux poisson jusqu'à une semaine pour les plus jeunes). Cette propriété est utilisée dans Mi-Handia pour des veilleuses que l'on fabrique avec de petits aquariums en verre opacifiable contenant un Lumineux. De plus, le Lumineux est très nourrissant et un poisson peut subvenir aux besoins d'une à deux personnes pendant un jour.

visite guidée

Mi-Handia est une petite station qui ne peut accueillir que quatre cents personnes au maximum. De la forme d'un rectangle très allongé, la communauté s'étale sur tout un flan du promontoire rocheux alors que les anciennes installations de forage culminent 500 m plus haut.

Le sas d'arrimage : le seul sas utilisable aujourd'hui est situé à l'extrémité Est, à l'endroit où la station est la plus basse. Celui qui était autrefois réservé au transport des minéraux est désaffecté et ne reste praticable que le sas qui est réservé au personnel de la station. Il a été quelque peu réaménagé depuis cinq ans, comme le reste de la station, pour accueillir des visiteurs étrangers dans les normes de sécurité de l'O.E.S.M.

Le hangar : c'est une très vaste pièce conçue pour entreposer le poisson qui vient d'être pêché. Il s'en dégage constamment une forte odeur. La pièce est naturellement éclairée par les Lumineux qui continuent à luire encore quelques jours après leur mort. C'est également là que sont entreposées dix armures Typhon II de haute profondeur et tout l'équipement relatif à la pêche (filets, drones pêcheurs, combinaisons légères, tridents, harpons et autres).

Les quartiers d'habitation : la communauté est constituée de cinq modules pouvant chacun accueillir quatre-vingts personnes. La population de Mi-Handia ne couvre donc pas totalement la place disponible et on se permet donc d'offrir des cabines plus spacieuses aux bons pêcheurs. Pour la plupart, il s'agit de cabines de 2 x 3 m abritant deux à trois personnes. La notion de famille ayant une réelle signification sur Mi-Handia, on essaie bien souvent de réunir les proches ou, tout au moins, de ne pas trop les éloigner. Le visiteur pourra se rendre compte d'un certain luxe qui témoigne de la prospérité de la station.

Le réfectoire : le repas est pris en commun dans un vaste réfectoire qui accueille tous les habitants en deux services. La nourriture y est excellente, bien qu'un peu monotone car elle est constituée presque exclusivement de Lumineux sous différentes formes. Il est à noter que les invités mangent dans une salle séparée pour ne pas être trop confrontés aux pêcheurs parfois un peu rustres.

La coupole : c'est certainement le lieu le plus impressionnant de toute la station. Birm Delvrak a bien compris neuf ans plus tôt qu'il fallait jouer sur la splendeur du spectacle sous-marin aux alentours de Mi-Handia. Aussi a-t-il fait construire cette coupole de 80 m de diamètre en verre moléculaire et aménager de nombreuses banquettes dans la salle. Cet espace est prévu comme un point central de la station et un lieu de passage obligé pour que tous les regards convergent vers cette merveille d'architecture.

Le quartier des invités : il a été aménagé dans une partie de l'ancienne usine de traitement et de conditionnement des métaux en partance pour l'Hégémonie. Il est situé sur la partie haute du mont rocheux et son plancher est fortement incliné ; il est conçu sur le schéma d'une avenue principale sous la forme d'un énorme escalier et donnant de part et d'autre sur les luxueuses cabines des invités.

Les anciens puits de forage : au bout de l'escalier qui traverse le quartier des invités, l'ouverture qui menait aux anciens puits de forage a été murée. Il est toutefois encore possible de s'y rendre par l'extérieur ou par les canalisations de Mi-Handia. Là, l'éclairage ne fonctionne plus et une bonne partie du complexe a été envahie par les eaux, laissant la place à de nombreuses créatures qui en ont fait leur tanière. Sans parler des réseaux de puits qui descendent pour certains à 400 m sous la roche et qui abritent une colonie de murènes.

personnalités notables

Birm Delvrak : Birm est le digne fils de Minar. C'est un homme sans âge, fier et courtois. Il dirige sa station d'une main de maître sans pour autant faire figure de dictateur. Il ne porte aucun titre et se fait appeler uniquement par son nom. Intelligent et calculateur, il agit pour le bien de sa communauté et souhaite qu'elle devienne un grand centre touristique. Birm essayera de se rendre le plus disponible possible pour ses invités mais il a beaucoup de travail et recevra surtout sur rendez-vous dans sa cabine.

Karlan : hybride naturel, Karlan est un mutant à plus d'un titre. Il possède en effet la capacité de s'autoféconder et de donner le jour à un enfant hybride naturel manipulant la Force Polaris à coup sûr. Inutile de préciser à quel point un tel personnage intéresserait grandement certaines communautés. Si l'on rajoute à ceci que Karlan est initié à la Force Polaris, les enjeux deviennent considérables. Pour beaucoup au sein de Mi-Handia, l'hybride représente l'adaptation parfaite aux nouvelles conditions de vie et ceci grâce à la Force Polaris. Toutefois, encore par souci de ne pas être ennuyé par l'extérieur, Birm Delvrak a décidé de ne pas faire état des facultés de Karlan au Culte du Trident. Ainsi, l'hybride ne possède pas d'inhibiteur et devient un danger réel pour la communauté. Le jeune homme âgé de 20 ans exerce la profession d'apprenti mécanicien dans laquelle il excelle. Karlan a été nommé guide des personnages pour la semaine et il se doit de leur faire passer un séjour agréable.

Jodir : médecin attitré de la station. C'est un homme droit et franc mais qui a une très nette tendance alcoolique.

Minra : hybride abordant la cinquantaine d'années, Minra est une femme qui a dû être très jolie dans sa jeunesse. Responsable de l'organisation de la pêche à Mi-Handia depuis vingt ans, sa beauté s'est quelque peu fanée.

Tilde Domar : jeune homme de vingt-huit ans, Tilde gère la cuisine et le réfectoire pour toute la station.

Les hybrides à Mi-Handia

À la vue du développement croissant du nombre d'hybrides naturels dans la population, la structure de la société mi-handienne a nettement évolué. La pêche, auparavant faite à l'aide de drones et de filets, se fait de plus en plus avec des hybrides. La station revendique cela comme une marque de luxe et ce sont donc les hybrides de la communauté qui pêchent le Lumineux au filet et les mammifères au harpon. Cette activité étant la seule ressource de revenus de Mi-Handia (si l'on excepte le tourisme), les hybrides revêtent un caractère très important au sein de la communauté. Ils sont considérés comme une main-d'œuvre très qualifié et non comme les dirigeants de la station.
Si l'un des personnages est un hybride parfait ou un technohybride, il sera constamment le centre de tous les

regards. Les habitants de Mi-Handia dans leur ensemble observeront le PJ comme s'il s'agissait d'une bête curieuse et imparfaite, comme s'ils cherchaient à comprendre. En revanche, un personnage hybride naturel s'attirera très rapidement toutes les sympathies, même chez ceux qui ne partagent pas cette mutation.

L'accueil

C'est après avoir passé les formalités du sas et de la décontamination que les PJ seront accueillis dans le hangar principal par Birm Delvrak, venu personnellement leur souhaiter la bienvenue. Une petite partie de la communauté, notamment les femmes et les enfants, se joignent également aux festivités en brandissant quelques banderoles d'accueil. On distingue dans le hangar une très nette odeur de poisson que les jolies guirlandes et la décoration sommaire n'arrivent pas à faire oublier. Pour les joueurs c'est une sombre déception s'ils s'attendaient à une magnifique station flambant neuf avec un personnel d'hôtesses prêtes à les accueillir comme il se doit. On est bien loin de tout ça à Mi-Handia et les quelques activités touristiques proposées ne compensent pas le fait qu'il s'agisse tout d'abord d'une simple communauté vivant de la pêche.

Le chef de la station les accueille avec quelques mots de bienvenue dont il ne semble pas trop avoir l'habitude et confie les personnages à Karlan, un jeune hybride en tenue d'apparat qui sera leur guide tout au long de cette semaine qui promet d'être passionnante... Karlan les amène tout d'abord à leur cabine personnelle, qu'ils prennent le temps de découvrir en déballant leurs bagages. Les cabines sont spacieuses et offrent un confort relatif aux invités de Mi-Handia. En traversant la station et en rencontrant quelques habitants, les PJ se sont vite rendus compte à quel point la proportion d'hybrides était énorme dans cette communauté.

Une fois installés, Karlan revient les chercher pour leur faire visiter la station et leur présenter les activités qu'ils pourront pratiquer à Mi-Handia. Il répondra volontiers à toutes les questions et dressera un bref historique de la station (aujourd'hui, seul Birm Delvrak est au courant de la découverte du dépôt généticien cinquante ans plus tôt). Il pourra indiquer aux PJ que d'autres invités sont attendus pour la fin de la journée.

Les activités proposées

Les différentes activités seront peut-être légèrement décevantes pour les PJ. Elles consistent la plupart du temps en un long moment de relaxation sur les banquettes de la coupole à admirer l'océan. Des caissons d'hyperfluide sont en train d'être installés dans le quartier des invités et ils ne seront disponibles que dans trois jours.

Karlan pourra leur proposer une excursion éducative avec des hybrides de la station. Il s'agit d'une sortie en combinaison ultra-légère pour participer à la pêche au Lumineux. Il est véritablement très impressionnant de voir une trentaine d'hybrides naturels évoluer ensemble dans l'eau et se déployer de façon totalement coordonnée entre les bancs de poissons lumineux. On sent une maîtrise totale de l'élément liquide qui fait ses preuves au niveau de la rapidité de pêche. Plus loin, ce sont des drones pêcheurs spécialement équipés qui sont à l'œuvre d'une manière plus saccadée et mécanique mais tout aussi spectaculaire. Malgré leur maigre participation, c'est un spectacle que les personnages n'oublieront pas de sitôt.

Une salle de jeu assez minable a été installée à la périphérie de la coupole et ne contient qu'une vielle roulette, un paquet de cartes et un billard auquel il manque des boules. C'est encore une fois Karlan qui se prête au jeu de l'hôte avec zèle en faisant jouer les personnages.

S'ils s'ennuient, les PJ pourraient très bien avoir envie de se lancer dans l'exploration des puits de forage abandonnés. L'hybride prend bien le temps d'expliquer les légendes qui courent sur une murène géante qui hanterait les lieux et serait capable de se démultiplier à plusieurs endroits à la fois. C'est une histoire créée de toutes pièces pour effrayer le touriste et le pousser à renoncer à l'exploration. Toutefois, Karlan finira par accepter et emmènera les PJ dans les armures haute profondeur prévues à cet effet (cf. *Hangar*).

C'est durant toute cette période que les personnages vont être amenés à sympathiser avec Karlan qui pourra leur parler de sa sœur et de son désir de la retrouver. Il serait souhaitable pour la bonne marche du scénario que l'hybride insiste bien sur sa volonté de se rendre sur Équinoxe pour retrouver sa piste.

La sœur de Karlan

Il y a quatre ans, la communauté a été obligée de livrer un de ses hybrides naturels au Culte du Trident et ce fut Lind, la sœur de Karlan, qui fut choisie. Alors seulement âgé de douze ans, le jeune hybride ne se remit jamais de cette perte et il considère aujourd'hui le Culte comme l'ennemi suprême. Il est persuadé qu'un jour c'est lui qu'on viendra chercher pour l'emmener sur Équinoxe. Depuis, il étudie la mécanique et le pilotage pour pouvoir un jour piloter un vaisseau et aller retrouver Lind à Équinoxe.

Les autres invités

Dans la soirée, quatre autres personnes vont se joindre aux personnages dans le quartier des invités. Ils affirment avoir chacun gagné à un jeu très similaire à celui des PJ et semblent apprécier leur voyage.

Joachim : personnage approchant difficilement de la cinquantaine d'années, Joachim est un homme au regard sévère qui n'inspire pas du tout confiance. Il se présente comme un électronicien ayant arrêté de travailler suite à un problème de santé grave. Il s'agit en fait d'un prêtre du Soleil Noir infiltré qui est venu tout spécialement pour observer de plus près la situation de Mi-Handia. Capable de tout pour arriver à ses fins, il n'hésitera pas à utiliser la Force Polaris en cas de force majeure. Il porte en permanence un bonnet sur la tête pour couvrir son inhibiteur.

Ester / Aster : victime d'une mutation très rare, Ester et Aster sont deux frères siamois. D'apparence il s'agit d'un corps unique avec un nombre normal de membres et deux têtes. La partie gauche du corps est contrôlée par Ester, corps fin, visage autoritaire et vieilli, cheveux en bataille. La partie droite est dirigée par Aster, un gros bonhomme joufflu et bon vivant. Jamais d'accord sur la conduite à suivre, Ester ne cesse de crier après Aster qui ne manque pas de répliquer. Il arrive régulièrement qu'un des deux tombe en période de sommeil, laissant le contrôle total du corps à l'autre. Ester et Aster sont employés dans un cirque ambulant situé sur une frégate de gens du voyage.

Emzo & Davis Speel : Emzo et Davis sont un couple de deux jeunes mercenaires qui louent leurs services au plus offrant. Emzo est une femme d'une beauté aussi redoutable que ses capacités au tir alors que Davis est un professionnel de la filature et du piratage de systèmes. Le couple voyage sous la couverture de frère et sœur issus d'une communauté lointaine. En l'occurrence, ils sont employés par la République du Corail pour observer de plus près cette station si étrange.

Les réactions des mi-handiens

Une très forte majorité des habitants de la station voit d'un bon œil l'arrivée de touristes à Mi-Handia. Quelques-uns sont heureux de pouvoir rencontrer des personnages issus d'horizons divers et variés. Ceux-là s'empresseront d'aborder les PJ pour leur soutirer quelques récits épiques et mystérieux. D'autres ne voient dans ce changement qu'une nouvelle façon de gagner sa vie et resteront très "professionnels" envers les invités. Enfin, une petite minorité d'individus ne soutiennent pas la décision de Birm Delvrak et n'ont pas du tout l'intention de se laisser envahir par des intrus.

Le culte du Trident

L'arrivée du Culte peut se produire au moment que le MJ trouvera opportun. Pour des commodités d'écriture, nous considérerons que ses membres se joignent aux PJ deux jours après leur arrivée. De nombreux rapports ont circulé dans l'administration du Culte à propos de Mi-Handia. Il est dit que la station abrite un nombre anormal d'hybrides et qu'il y a de fortes chances pour que des initiés à la Force Polaris aient vu le jour au sein de la communauté. Il y a quatre ans, le Culte nourrissait déjà des suspicions à l'égard de la paisible communauté et envoya une frégate pour se renseigner. Lors de cette visite, les prêtres, déçus de n'avoir rien trouver de probant, ne repartirent pas les mains vides et emmenèrent une petite hybride naturelle âgée d'à peine dix ans. Celle-ci n'était autre que la sœur de Karlan.

Mais aujourd'hui c'en est trop. Si le Culte du Trident ne supporte pas quelque chose, c'est bien qu'on se fiche éperdument de son autorité et qu'on bafoue les règles qui régissent l'O.E.S.M. C'est pour cette raison que trois prêtres accompagnés d'une escorte de vingt Veilleurs sont revenus avec une mission bien claire : rapporter des informations sérieuses sur cette communauté et les secrets qu'elle cache. Et si possible ramener un nouveau spécimen intéressant.

8 h 00 du matin : le responsable des communications de Mi-Handia reçoit un message de la frégate Némésis II lui indiquant qu'une délégation du Culte du Trident se présentera dans l'heure qui suit.

9 h 15 : arrimage du Némésis II et débarquement de la délégation. Cinq Veilleurs assurent la sécurité du vaisseau alors que le reste des hommes escortent les prêtres.

9 h 30 : Birm Delvrak reçoit Grégore, le responsable de la délégation qui lui expose la raison de sa venue. Officiellement il s'agit d'un recensement de la population hybride et d'un dépistage des individus susceptibles de maîtriser la Force Polaris.

10 h 45 : le bruit de la présence des membres du Culte commence à se répandre dans la station. La majorité des habitants se regroupent sous la coupole pour en parler et décider d'une stratégie à tenir. La philosophie est claire : personne n'a rien vu et n'est au courant de rien, il n'y a pas plus d'hybrides ici que partout ailleurs et personne ne maîtrise la Force Polaris. On commence à cacher dans les sous-sols les cas sensibles qui auraient pu intéresser les prêtres. Personne n'a vu Karlan depuis une bonne heure.



11 h 30 : les prêtres du Trident, menés par Grégore, retrouvent les habitants de Mi-Handia sous la coupole et le chef de la station commence un petit discours dans lequel il explique la raison de la venue du Culte en essayant de rassurer sa population.

11 h 45 – 14 h00 : les prêtres, aidés des Veilleurs commencent leur prospection en examinant les mi-handiens un par un. Ils ont préalablement déchargé un peu de matériel tel que des sondes, des détecteurs de flux magnétiques, des assortiments d'électrodes... Les membres de la communauté rechignent à cette épreuve qu'ils pensent inutile. Il est évident que le Culte n'est pas en territoire ami et les scènes de tension ne manquent pas. Aussi les Veilleurs pressent-ils les prêtres pour qu'ils terminent rapidement.

Mais où se cache Karlan ?

L'hybride s'est caché à l'endroit qu'il juge le moins susceptible d'être fouillé : la chambre du PJ avec lequel il s'est senti le plus d'affinités. Karlan est réellement victime d'une très forte paranoïa (bien qu'elle soit justifiée sans qu'il ne le sache). Il pense que tout le monde lui en veut et développe des théories hallucinantes : "Puisque je vous dis qu'ils veulent m'enfermer dans un bocal !"

À un moment ou un autre, les personnages vont forcement retourner dans leur cabine et se retrouver confrontés à Karlan. Celui-ci est prêt à tout pour que les PJ acceptent de le cacher jusqu'à ce que les Veilleurs repartent. Il ne fera pas de bruit et restera sagement dans la penderie de la cabine sans manger ni dormir. C'est un dur cas de conscience que de choisir entre dénoncer un traître à l'O.E.S.M. et protéger un pauvre hybride ayant déjà perdu sa sœur dans des circonstances similaires. Karlan ne manquera pas de les attendrir pour influencer leur choix.

C'est à ce moment précis que le jeu des affinités prend toute son importance. Si les personnages ont établi de bons contacts avec Emzo et Davis, ceux-ci peuvent s'avérer de précieux alliés contre le Culte. Dans le cas contraire, ils vendront peut-être très cher des informations aux prêtres. L'attitude du père Joachim est plus compliquée. Il s'est vite aperçu de l'étrange anatomie de Karlan et usera des plus viles manipulations pour apprendre où se cache le jeune hybride. Il éprouve toutefois une antipathie profonde envers le Culte du Trident et fera tout son possible pour leur mettre des bâtons dans les roues. Sa tactique consiste à attendre pour voir évoluer la situation et pouvoir réagir avant tout le monde. Étant donné sa nature de prêtre du Soleil Noir, Joachim restera le plus discret possible et préférera n'avoir aucun contact avec les membres du Culte.

Un départ précipité

La délégation du Culte semble décidée à s'éterniser sur Mi-Handia et a été "invitée" à passer la nuit dans la station. C'en est trop pour Karlan qui pousse sa paranoïa et sa théorie du complot à l'extrême. Persuadé que les Veilleurs vont venir le chercher dans la nuit, il décide de s'enfuir de la station. Pour cela, il utilise ses talents d'électromécanicien pour pirater le système du sas et sortir avec le véhicule des PJ à leur insu. Au matin, c'est une station en effervescence que les personnages découvriront en se réveillant. On leur apprend que leur vaisseau a été volé avec tout ce qu'il contient et ils découvrent l'absence de l'hybride. Celui-ci a uniquement laissé une inscription : "Désolé ! Vous pourrez le récupérer en parfait état à l'endroit convenu. Je suis parti rechercher les miens. Pour me rejoindre, contactez mon ami Saldar."

Le plus étonnant est que le Culte du Trident semble avoir tout compris de la situation. Selon le cas, ce seront Emzo et Davis qui auront parlé ou bien n'importe quel membre de la communauté. Tout d'un coup, le Culte affirme ne pas vouloir s'attarder sur Mi-Handia et s'apprête à quitter la station le plus rapidement possible. Il espère retrouver la trace de Karlan. C'est aux PJ de se souvenir que l'hybride désirait par-dessus tout se rendre sur Équinoxe pour retrouver sa sœur. S'ils ont oublié l'information, ils pourront toujours se la faire rappeler par un Birm Delvrak désespéré et au bout du rouleau. Celui-ci connaît très bien Saldar puisqu'il a été banni de Mi-Handia il y a six mois. Il était très ami avec Karlan et vit aujourd'hui sur Équinoxe. La communauté possède une petite ambassade là-bas qui pourra sûrement les renseigner.

Acte II : Équinoxe

Le père Joachim

Joachim se propose gracieusement d'emmener les personnages jusqu'à Équinoxe pour récupérer leur véhicule. Il affirme devoir écourter ses vacances pour retrouver du travail sur la grande cité. Il a compris que les personnages pouvaient jouer un rôle important dans cette histoire et il souhaite les garder à l'œil. Quel meilleur moyen sinon celui de les accompagner ? Là bas, il prendra contact avec d'autres membres du Soleil Noir pour lui prêter éventuellement main-forte. Le père Joachim va sûrement finir par paraître très désagréable aux PJ. Il ne cesse de les accompagner et les espionne lorsque sa présence n'est pas sollicitée. Si les personnages commencent réellement à avoir trop de soupçons à son égard, il laisse tomber le déguisement et reprend sa toge noire. À partir de là, il risque de donner du fil à retordre aux PJ en n'hésitant pas à utiliser la Force Polaris contre eux. Il s'entoure de deux acolytes du Soleil Noir ; deux hommes de main petits et chauves, habillés de noir et ne prononçant jamais aucun mot.

Pourquoi tout le monde recherche Karlan ?

Karlan est une énigme en soit. Si des scientifiques venaient à connaître la nature exacte de son anatomie, les enjeux pour le récupérer seraient considérables. Imaginez un hybride (réduisant les problèmes de pressions et de respirations) capable de s'auto-féconder (annulant les problèmes d'isolement ou de sous-population) et transmettant dans son patrimoine génétique le fait d'être un hybride naturel et de manipuler la Force Polaris. Il serait à l'origine d'une " race supérieure " totalement adaptée à la vie en haute



profondeur et contrôlant son environnement à l'aide de la puissance du Polaris. Depuis un bon moment déjà, l'Hégémonie, le Culte du Trident, la République du Corail et le Soleil Noir ont de sérieux doutes en ce qui concerne la station de Mi-Handia. De nombreux rapports d'espions faisaient état d'une activité naturelle de la Force Polaris autour de la communauté. Trois mois avant l'arrivée des PJ, un mi-handien du nom de Saldar a été banni de la cité pour cause de haute trahison après avoir reçu de grosses sommes d'argent de l'extérieur sans raison valable. Saldar s'est rendu dans le quartier des ambassades d'Équinoxe et a vendu l'information à toutes les nations qu'il a jugées dignes d'intérêt. C'est pour cette raison que tous les espions arrivent en même temps à Mi-Handia en pensant qu'ils sont seuls à posséder l'information. Pour tout le monde la mission est claire : vérifier l'information et récupérer Karlan.

L'ambassade de Mi-Handia

Arrivés sur Équinoxe, les personnages vont devoir retrouver Karlan et leur vaisseau à travers cette jungle urbaine. Le plus simple pour retrouver leur véhicule serait de questionner les autorités de la capitainerie, documents officiels à l'appui, qui finiront par emmener les PJ jusqu'au véhicule sans trop comprendre comment ils avaient pu oublier sa localisation et perdre leur ticket de stationnement. On leur en restituera un après qu'ils auront acquitté une taxe forfaitaire puis ils retrouveront leur vaisseau en parfait état.

D'après le code de l'O.E.S.M., toute communauté ayant plus de dix années d'existence est considérée comme une nation et peut posséder une ambassade sur Équinoxe. C'est le cas de Mi-Handia qui utilise une pièce de 2 x 2 m en tant qu'ambassade et agence de tourisme au niveau 10 de la cité. Une seule personne y travaille et doit assurer deux heures de présence par jour dans le local, de 13 h 00 à 15 h 00. Il s'agit de Steeva, un natif hybride mi-handien d'une quarantaine d'années. Les cheveux longs et le visage sérieux, il accueillera les PJ avec plaisir. Pour ce qui est de les renseigner c'est plus délicat. Saldar y a travaillé pendant deux mois juste avant d'être banni de la communauté pour haute trahison. Ensuite, il est parti sans donner de nouvelles, bien qu'il ne semble pas avoir beaucoup de soucis à se faire du côté de son portefeuille. Steeva pense que le traître venait de vendre des informations sur la communauté à prix coûtant. Il le voyait souvent traîner dans le quartier des ambassades et tenir quelques entrevues pas très nettes avec différents responsables hégémoniens ou de la République de Corail. Ces derniers temps, Steeva le croise régulièrement dans un bar du quartier des ambassadeurs appelé "Le Diplomate".

"Le Diplomate"

"Le Diplomate" est un petit bar discret et plutôt sombre par rapport au reste du quartier des ambassades. Le tenancier est un mutant bourru et vulgaire qui se fait appeler Borlan Œil Perçant. Il ne possède qu'un œil au centre du front qui se déplace constamment comme s'il cherchait à percevoir le moindre détail de son environnement. Au premier abord, il est évident que la clientèle du bar est constituée presque exclusivement de mecs louches faisant des confidences tout aussi louches à des attachés d'ambassade. C'est le royaume de la délation et de la trahison.

Si on questionne Borlan sur Saldar, il fera mine de ne rien comprendre et de ne pas le connaître. Si l'on insiste un peu, il dira aux personnages de repasser à la fermeture, vers 2 h 00 du matin. À l'heure du rendez-vous, cinq hommes attendent dans la ruelle sombre devant l'entrée du bar déjà fermé. Ils sont habillés de vêtements noirs et semblent munis d'armes à feu légères et de couteaux. Ce sont des mercenaires à la dent dure qui ont aidé Saldar à kidnapper Karlan en espérant bien en recevoir une rançon très importante. Les PJ devront jouer serré pour parvenir à faire croire aux mercenaires qu'ils sont prêts à payer pour pouvoir récupérer Karlan.

Récupérer Karlan

Si les PJ se sont bien débrouillés, ils parviennent à obtenir un rendez-vous avec Saldar au même endroit et à la même heure le lendemain. La rançon a été fixée à 500 000 sols ou bien l'équivalent en matériel à remettre au moment même de l'échange. Les mercenaires sont quatre dans la ruelle à tenir en joue Karlan et deux cachés dans les canalisations supérieures pour tirer sur les PJ en cas de problème. Saldar dirige l'opération et menace Karlan avec un sabre. Si les personnages n'ont ni l'argent sur eux, ni le matériel, la scène risque bien de tourner au carnage. Toutefois, étant donné l'importance du code génétique de Karlan (même pour des mercenaires), personne ne portera la main sur lui et Saldar préférera sacrifier un à un ses soldats plutôt que de risquer la vie de l'hybride. Quoi qu'il en soit, personne ne fera de cadeau aux PJ. N'étant pas tout à fait fou, Saldar se rendra si, à un moment ou un autre, sa vie est réellement en danger. Si, malgré tout, les personnages parviennent à récupérer Karlan sans trop de dégâts ils n'auront aucun problème à se mettre à l'abri dans un tel quartier. De toute façon, le combat ne pourra pas être très long puisqu'on peut envisager une intervention d'une patrouille de Veilleurs assez rapidement (disons au bout de trois minutes au maximum).

Il est évident qu'il serait préférable que les PJ parviennent à négocier et à récupérer Karlan sans même tirer un coup de feu. Ils peuvent par exemple penser à bluffer Saldar en se faisant passer pour des membres du Prisme hégémonien qui affirment avoir déjà payé pour récupérer Karlan et qui souhaitent recevoir livraison immédiatement. Les possibilités sont infinies si l'on prend en compte le fait que Saldar n'est



pas un pirate de haut vol et qu'il est fortement influençable. Si on parvient à lui faire croire que son plan ne tient pas debout et qu'il risque de s'attirer des ennuis, il arrêtera tout et prendra ses jambes à son cou.

Le contact de la Division Neptune

Avant d'être kidnappé par Saldar, Karlan était parvenu à obtenir un rendez-vous avec une femme, ex-agent de la Division Neptune, se faisant appeler Loundi. L'entrevue était fixée au "Tombeau", un bar à la mode du niveau 5 de l'énorme cité, le jour même à 20 h 00. Ancien agent de la Division Neptune, Loundi a préféré se mettre à son compte en tant que mercenaire en espérant gagner beaucoup d'argent des informations qu'elle avait à revendre. Le seul problème étant de slalomer entre les Veilleurs et le Culte du Trident qui pensent (à raison) qu'elle en sait trop. La jeune femme est d'une beauté impressionnante et aime jouer de son physique pour obtenir ce qu'elle souhaite de ses interlocuteurs.

Karlan a réuni toutes les économies de sa riche famille de pêcheurs pour payer l'information que devait lui fournir Loundi. Bien évidemment, il avait pris la précaution de mettre les 200 000 sols en dépôt jusqu'à l'heure du rendez-vous. L'ex-agent du Culte révèle aux PJ et à Karlan des bribes du Projet Poseïdon et l'existence de la cité d'Elaunda. Elle leur présente un rapport signé de la main d'un prête du Culte du Trident indiquant que Lind, la sœur de Karlan, a bien été envoyée sur la station hybride. Loundi partira ensuite sans broncher avec l'argent promis par le jeune homme. Si les PJ lui cherchent le moindre problème, elle a subi un entraînement qui lui permettra de se défendre sans trop de soucis et surtout dans un endroit public. Les personnages sont donc maintenant en possession des cordonnées d'une des bases les plus secrètes du Culte du Trident. C'est à eux de voir s'ils veulent y emmener Karlan au risque de se faire arrêter et éliminer par le Culte.

Elaunda

Située entre deux falaises d'un complexe rocheux très escarpé, Elaunda est une ville conçue pour être difficilement repérable. C'est une communauté qui ne souffre d'aucune comparaison car conçue uniquement pour une population hybride. Ce petit détail change énormément de choses du point de vue des contraintes liées à l'eau et à la pression. Elaunda est une communauté en forme d'étoile de mer d'une capacité d'accueil d'environ trois cents personnes. La partie centrale est la plus technologique et comprend la station d'arrimage et le centre névralgique de la station. Les branches de l'étoile sont plus étonnantes car les couloirs et appartements sont construits à même l'océan et ne possèdent aucune cloison étanche. Les hybrides vivent dans leur élément naturel sans aucune gêne. Les bâtiments sont justes délimités par des armatures en métal qui font office de balises et de protection contre les gros prédateurs. Tout autour de la station, des hybrides en tenue de combat s'entraînent et évoluent dans l'eau en "meutes". On peut reconnaître des instructeurs du Culte du Trident qui surveillent et gèrent les hybrides, deux frégates du Culte qui sont arrimées au centre de la station et abritent chacune une garnison de Veilleurs. Des chasseurs de combat sont également logés dans des alvéoles prêtes à se déployer. En temps normal, cette communauté un peu spéciale accueille près de 150 hybrides, 50 chercheurs du Culte, 50 Veilleurs et encore 50 administrateurs. La cité dégage une réelle impression de majesté et de splendeur. Elle semble se mêler au fond marin pour ne faire qu'un avec son environnement. Il est évident que tout vaisseau non identifié repéré dans un périmètre de cinq km est abattu sur-le-champ.

Épilogue

À partir de là, les PJ vont avoir une décision très importante à prendre parmi les différentes possibilités qui leur sont offertes. La volonté de Karlan est de se rendre sur Elaunda pour récupérer sa sœur et il ne faut pas être un tacticien hors pair pour comprendre que c'est un suicide. Si les personnages tentent de le raisonner, il finira par vouloir se livrer au Culte en échange de Lind. Là encore c'est aux PJ d'agir et de réfléchir aux conséquences d'un tel acte. Si jamais le Culte du Trident ou toute autre nation avait tout loisir d'étudier le code génétique de l'hybride, ils s'empresseraient de se lancer dans une politique de clonage de masse qui ne ferait qu'aliéner l'humanité. D'un autre côté, peuvent-ils se permettre de prendre en charge un homme qui suscite autant la convoitise des scientifiques de tous bords ? Il est évident que si les PJ accueillaient Karlan au sein de leur groupe, ils seraient arrêtés au moindre poste frontière. Un personnage sans aucun sens moral pourrait très bien décider de vendre Karlan au plus offrant et dans ce cas il ne vaudrait pas mieux que Saldar. C'est à vous de voir si un tel comportement peut rester impuni dans votre campagne. La meilleure solution réside certainement dans le fait de cacher l'hybride. Sauf si les personnages connaissent quelqu'un qui pourrait leur venir en aide, tout le problème sera de savoir où cacher Karlan. Il ne faudrait pas oublier le père Joachim dans tout ça. Si le prêtre du Soleil Noir arrive à suivre les PJ jusqu'à la cité d'Elaunda, il en résulterait une catastrophe mondiale. Il serait bon de se débarrasser de ce parasite assez rapidement.

Si les PJ tentent quoi que ce soit contre du Culte du Trident sur un point aussi sensible que les hybrides, ils risquent de graves ennuis. C'est le cas s'ils tentent de se rendre à Elaunda ou s'ils se lancent dans une politique diffamatoire envers les pratiques du Culte. Dans ce cas, les personnages trouveront rapidement la Division Neptune sur leur route. Ils subiront un lavage de cerveau maison et se réveilleront en ayant oublié les positions de Mi-Handia et d'Elaunda. Ils ne reverront plus jamais les PNJ qu'ils ont rencontrés au cours du scénario et toute trace d'un tourisme sur Mi-Handia aura été totalement effacée (en même temps que la cité elle-même). Le problème est beaucoup trop important pour que le Culte laisse passer une chose pareille.

Karlan dans votre campagne

Il est possible que vous n'ayez pas du tout envie de vous retrouver avec un personnage comme Karlan sur les bras dans votre campagne. En effet, les conséquences de l'existence d'un tel particularisme génétique sont énormes. Les enjeux sont d'une ampleur mondiale et vous n'avez peut-être pas envie de gérer tout ça. La solution est toute simple. Il suffit de se dire que Karlan n'est peut-être pas ce que l'on croit. C'est vrai ça, après tout, pourquoi tout le monde court après un jeune hybride d'à peine vingt ans qui affirme être autofécond et transmetteur du gène hybride et de la mutation Polaris ? Il faut bien se mettre en tête que les résultats de ses analyses proviennent d'une visite médicale sur une station de seconde zone avec un matériel dépassé et des docteurs alcooliques. La chose a tout de suite pris une importance énorme par suite de quiproquo et d'extrapolation dus aux enjeux. Mais si Karlan se retrouvait être un simple hybride capable de s'autoféconder (ce qui n'est déjà pas si mal)... Mais si vous vous en sentez capable, pourquoi pas en faire quelque chose d'énorme !

Auteur : David BENOIT
Illustrations : Laurent CAGNIAT

Polaris

L'ÉQUIPEMENT

Armure Typhon II

Coût : 160 000
Type : Exo-1/Nymph-B — Poids : 220 kg
Gabarit 19 — Profondeur : 15 000 m
Vitesse : 4/1 nœuds — Accélération 2/1
Décélération : 4/2 — Intégrité : 4
Ordinateur Pristar III (Palier 9)
Niv. : 6 Séc. : 2 Actions : 2 Cont. : 18 Prog.Attaq. : 4 Blind. : 2

Sonscan

Actif Dauphin II/Passif Kilian/ Analyseur Mk 12 Sea-star/ Calculateur Nemrod
Actif : 8 N. milles (Palier 9)
Passif : 35 N. milles (Palier 9)
Analyseur : 3 cibles (Palier 7)
Calculateur : 3 cibles (Palier 9)

Z1 : Blindage : 1(2) Seuil : 4(8) Cercles : 4
Systèmes : pressurisateur / Commandes vocale / Tactique visière / Volet sécurité

Z2 : Blindage : 2 Seuil : 8 Cercles : 4
Systèmes : chauffage / Filtre à gaz carbonique / Survie / Sonscan passif / Analyseur / Calculateur / Sonscan actif

Z3 : Blindage : 2 Seuil : 8 Cercles : 4
Systèmes : contrôles / Assistance mouvement / Antichoc / Ordinateur général / Moteur fusion turbine 4

Z4 : Blindage : 2 Seuil : 8 Cercles : 4
Systèmes : lance harpon / Lien mécanique

Z5 : Blindage : 2 Seuil : 8 Cercles : 4
Systèmes : dague thermique / Stabilisateurs

Z6 : Blindage : 2 Seuil : 8 Cercles : 4
Systèmes : diagnostic universel

Z7 : Blindage : 2 Seuil : 8 Cercles : 4
Systèmes : réparateur universel 4

Les PNJ

Karlan, hybride recherché

Poids : 75 kg Taille : 1m76 Age : 19 ans

AGI	RES	RAP	VOL	SG-FD	FOR	GAB	CHA	INT	INS
15	11	12	14	10	12	12	12	14	13

Réaction : 6 Perception : 13
Bonus aux dommages : +1 Fatigue : 12
Seuils : Inc. : 9 Lég. : 6 Grav. : 12
Crit. : 18 Fat. : 37 Mort : 55
Talents : Corps à corps 3, Science (mécanique et électronique) 8, Systèmes de sécurité 4
Mutation : Polaris (pas encore totalement aboutie)

Birm Delvrak, chef de station

Poids : 85 kg Taille : 1m 79 Age : 45 ans

AGI	RES	RAP	VOL	SG-FD	FOR	GAB	CHA	INT	INS
09	12	09	13	09	13	13	12	12	12

Réaction : 4 Perception : 12
Bonus aux dommages : +2 Fatigue : 13
Seuils : Inc. : 9 Lég. : 6 Grav. : 12
Crit. : 18 Fat. : 37 Mort : 55
Talents : Commandement 4, Diplomatie 3, Persuasion 5, Corps à corps 2, Armes de poing 3

Le père Joachim, prêtre du Soleil Noir

Poids : 60 kg Taille : 1m75 Age : 50 ans

AGI	RES	RAP	VOL	SG-FD	FOR	GAB	CHA	INT	INS
11	12	13	20	19	09	11	11	19	14

Réaction : 7 Perception : 16
Bonus aux dommages : 0 Fatigue : 14
Seuils : Inc. : 11 Lég. : 7 Grav. : 14
Crit. : 21 Fat. : 43 Mort : 64
Talents : Analyse de sensations emphatiques 6, Baratin 4, Diplomatie 4, Persuasion 4, Science (génétique) 6, Arme de contact 3
Équipement : inhibiteur Polaris, dague neurale
Mutation : Polaris

Emzo / Davis Speel, espions de la République du Corail

Poids : 55 / 80 kg Taille : 1m65 / 1m85 Age : 23 / 26 ans

AGI	RES	RAP	VOL	SG-FD	FOR	GAB	CHA	INT	INS
18/15	10/12	18/16	14/16	19/19	10/13	10/13	17/13	15/15	18/16

Réaction : 9/8 Perception : 16/15
Bonus aux dommages : 0/+2 Fatigue : 11/14
Seuils : Inc. : 8/10 Lég. : 6/7 Grav. : 11/14
Crit. : 17/20 Fat. : 34/41 Mort : 51/61
Talents (Emzo) : Armes de poing 9, Armes de jet 4, Comédie 4, Corps à corps 5, Déguisement 3, Discrétion 4, Esquive 6, Pugilat 3
Talents (Davis) : Armes de poing 5, Armes à 1 main 5, Comédie 2, Corps à corps 7, Déguisement 4, Discrétion 7, Dissimulation 5, Esquive 4, Pugilat 4, Crochetage 7, Systèmes de sécurité 5
Équipement : une dague, un sabre (Davis), un pistolet (Emzo), du matériel de crochetage et de quoi se déguiser.
Mutation (Emzo) : Empathie 5

Les mercenaires, engagés par Saldar

Poids : 90 kg Taille : 1m85 Age : 30 ans

AGI	RES	RAP	VOL	SG-FD	FOR	GAB	CHA	INT	INS
10	17	13	11	13	15	16	08	10	13

Réaction : 6 Perception : 11
Bonus aux dommages : +3 Fatigue : 14
Seuils : Inc. :11 Lég. : 7 Grav. : 14
Crit. : 22 Fat. : 44 Mort : 66
Talents : Arme blanche à 1 main 6, Armes de poing 5, Corps à corps 5, Esquive 4
Équipement : dague, sabre ou épée, pistolet (pour deux d'entre eux)

Saldar, traître banni de Mi-Handia

Poids : 85 kg Taille : 1m80 Age : 35 ans

AGI	RES	RAP	VOL	SG-FD	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	16	13	14	12	12	15	11	12	11

Réaction : 6 Perception : 11
Bonus aux dommages : +2 Fatigue : 14
Seuils : Inc. : 11 Lég. : 7 Grav. : 15
Crit. : 22 Fat. : 45 Mort : 67
Talents : Arme blanche à 1 main 5, Armes de poing 6, Corps à corps 4, Esquive 5
Équipement : dague, pistolet

Kaspar & Spaza, hommes de main du Soleil Noir

Poids : 75 kg Taille : 1m76 Age : 19 ans

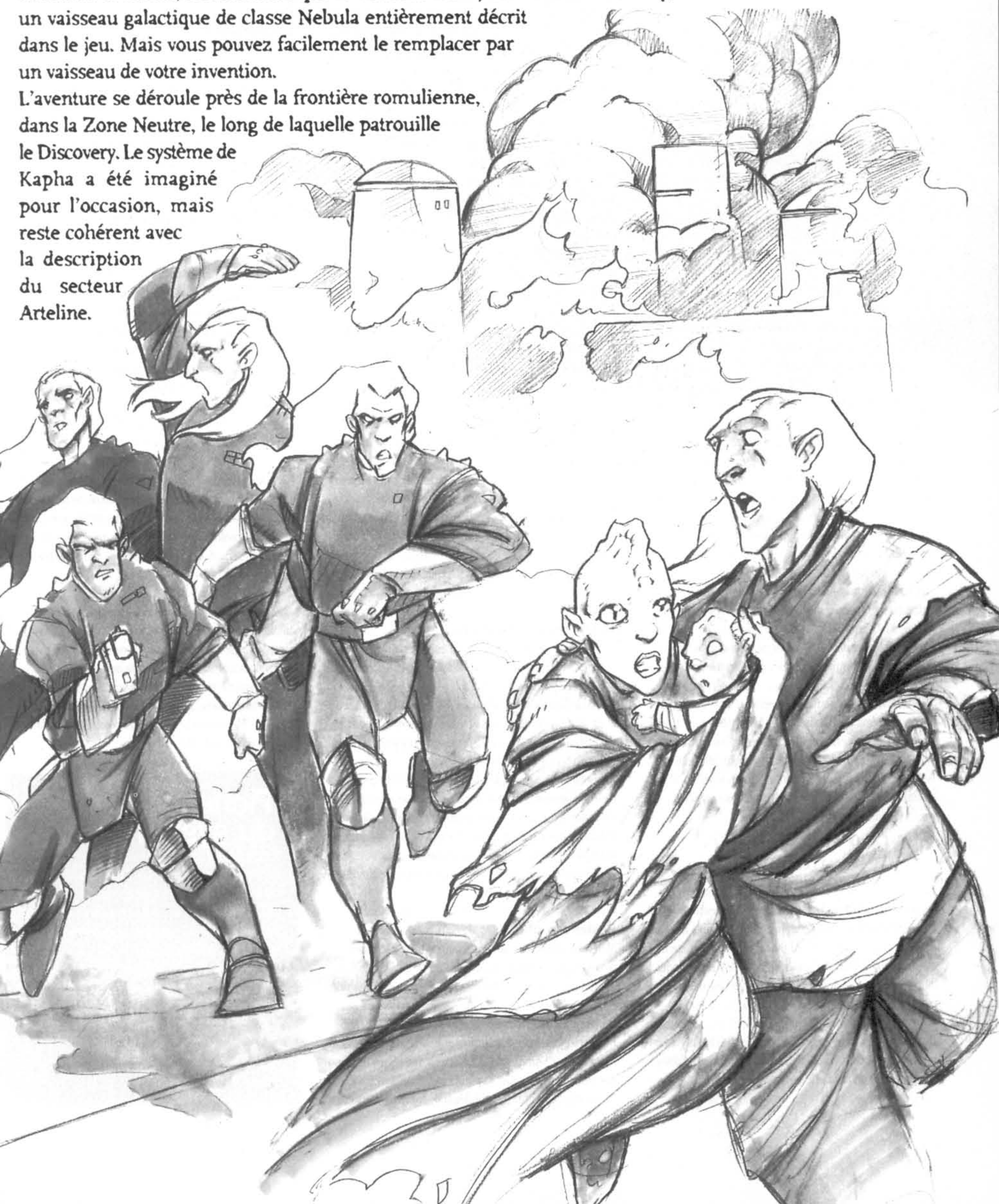
AGI	RES	RAP	VOL	SG-FD	FOR	GAB	CHA	INT	INS
13	14	15	08	16	14	10	07	10	18

Poids : 70 kg Taille : 1m68 Age : 30 ans
Réaction : 7 Perception : 14 Bonus aux dommages : +2 Fatigue : 12
Seuils : Inc. : 8 Lég. : 5 Grav. : 11 Crit. : 16 Fat. : 32 Mort : 48
Talents : Arme blanche à 1 main 7, Armes de poing 3, Corps à corps 5, Esquive 5
Équipement : dague, épée

orage stellaire

Ce scénario, prévu pour un équipage débutant, peut faire suite au scénario d'introduction du livre de base. Par défaut, on considère que le vaisseau des PJ est l'U.S.S. Discovery, un vaisseau galactique de classe Nebula entièrement décrit dans le jeu. Mais vous pouvez facilement le remplacer par un vaisseau de votre invention.

L'aventure se déroule près de la frontière romulienne, dans la Zone Neutre, le long de laquelle patrouille le Discovery. Le système de Kapha a été imaginé pour l'occasion, mais reste cohérent avec la description du secteur Arteline.



Acte 1 : Phénomène cosmique inhabituel

Le vaisseau U.S.S. Discovery est toujours en patrouille le long de la Zone Neutre pour vérifier toute activité inhabituelle. Les rumeurs d'une manigance romulienne vont bon train dans Starfleet et les PJ ont déjà pu constater (dans le scénario d'introduction du jeu) que les Romuliens espionnaient les déplacements des vaisseaux de Starfleet. Le secteur Arteline attribué au Discovery est très peu connu de la Fédération. Les données dont dispose Starfleet datent de plusieurs années.

L'aventure commence au moment où le PJ préposé aux communications reçoit un message crypté de Starfleet en provenance de Starbase 39 – Sierra.
"À l'écran" ordonne le capitaine Ann Potrikos.
Le visage de l'amiral Elsa Keil apparaît alors sur l'écran géant du Discovery.
"Bonjour, capitaine Potrikos. Comme vous ne l'ignorez pas, nous sommes en train de remettre à jour notre banque de données concernant le secteur Arteline, en plein cœur de la Zone Neutre. Vos dernières découvertes prouvent à quel point nous avions raison de nous méfier de l'inquiétant silence romulien. Elles nous incitent à encore plus de prudence et à des recherches plus actives. Si les Romuliens préparent quelque chose, il nous faut le savoir rapidement. C'est pourquoi Starfleet a décidé d'envoyer les différents vaisseaux affectés près de la Zone Neutre enquêter sur tout phénomène inhabituel.
Votre prochaine mission va se dérouler dans le système d'Andollar, où vous devrez observer un champ d'astéroïdes qui n'existait pas lors de notre dernière visite, il y a quatre ans. Vous nous transmettrez vos conclusions sur l'origine, naturelle ou pas, de ces astéroïdes dès que vous les aurez étudiés. Keil Terminé."
Laissez les PJ faire des suggestions au capitaine, avant que ce dernier n'ordonne qu'on mette le cap sur Andollar, Distorsion 3.
Si les PJ se renseignent sur le système d'Andollar, ils apprennent grâce à l'ordinateur que le système n'est pas habité. S'ils se renseignent sur les systèmes habités situés à proximité, ils apprennent qu'Andollar est voisin (400 milliards de kilomètres seulement, environ 15 jours-lumière) d'un système habité, le système Kapha (cf. encadré).

Cap sur Andollar, lieutenant !

Après quelques heures de navigation à Distorsion 3, le Discovery arrive dans le système solaire d'Andollar. Un champ d'astéroïdes s'est effectivement mis en orbite autour de la plus grosse planète, Andollar VI, une planète de classe F. Le soleil est une étoile blanche de type A. On ne détecte aucune forme de vie sur les huit planètes que compte le système.

Un test de Shipboard Systems (Sensors) de seuil 8 révèle une présence anormalement élevée de rayons cosmiques (deux fois plus que la normale).

Prudemment, le capitaine Potrikos ordonne de s'approcher à une vitesse de semi impulsion vers les astéroïdes, et un, en particulier, plus massif que les autres. Soudain, tout s'accélère : les senseurs du Discovery perçoivent une sorte "d'explosion stellaire" émise par le soleil. Une sorte d'orage cosmique se dirige droit sur le vaisseau. Le capitaine a moins d'une minute pour réagir.

Alerte rouge

Arax Papaub, le premier officier, décrète immédiatement l'alerte rouge.
En fonction des questions que posent les PJ, ou de leurs suggestions, faites procéder aux tests suivants et révélez-leur l'information en cas de réussite.
Un test réussi de Strategic Operations ou Propulsion Engineering ou Shipboard Systems (Flight Control) de seuil 7 révélera qu'il y aurait un gros risque à tenter de s'éloigner en vitesse de distorsion en plein milieu d'un champ d'astéroïdes.
Un test de Shipboard Systems (Sensors) de seuil 8 révélera que la vague cosmique qui se dirige sur le vaisseau est longue d'une année-lumière. Elle est constituée de rayons cosmiques et de radiations de type inconnu.
Un test de Systems Engineering de seuil 7 ou Shipboard Systems de seuil 8 révèle que les boucliers peuvent tenir, mais qu'il y a un risque pour l'équipage, au niveau de l'irradiation.

Une fois ces informations connues (ne laissez pas trop de temps aux PJ, faites-leur ressentir la pression), le capitaine Potrikos demande des suggestions à ses officiers.

Par défaut, Potrikos optera pour la solution consistant à se dissimuler derrière un gros astéroïde pour atténuer l'exposition aux radiations. Les boucliers vont en souffrir, du coup, tout comme certains membres d'équipage.

Voici les conséquences des solutions probables choisies par les joueurs :

Renforcer les boucliers

La manœuvre, assez simple (pas de test nécessaire), consiste à détourner l'énergie disponible du vaisseau sur les boucliers (un vaisseau de type Nebula dispose de 190 Power Points). En ne consacrant aucun point aux phasers et à la propulsion et en réduisant l'énergie des systèmes de survie non utilisés par l'équipage actuellement, les boucliers seront suffisamment renforcés pour encaisser le choc.
Au moment du passage de l'orage cosmique, le Discovery et son équipage sont néanmoins fortement secoués. Chacun doit effectuer un test de Acrobatics de seuil 6 ou Athletics de seuil 8. S'il est réussi, la personne encaisse 1d6 point(s) de dommages étourdissants (stun damage), 2d6 en cas d'échec.
PJ non compris, on ne déplore qu'une centaine de blessés et un mort à bord du Discovery.

Rester sur place

Si le Discovery utilise ses phasers ou cherche à se déplacer pour échapper à l'orage (mais pas pour se protéger derrière un astéroïde, sinon reportez-vous au cas suivant) ou effectue toute autre manœuvre nécessitant de l'énergie, il ne pourra pas renforcer ses boucliers au maximum. L'équipage va souffrir de l'exposition aux terribles radiations de l'orage stellaire qui sont passées au travers des boucliers. 70 % de l'équipage subit des brûlures de 2ème degré (1d6 point(s) de dégâts), une vingtaine de passagers périssent et pratiquement tout l'équipage devra recevoir des soins. Le Discovery est tout autant secoué que pour la manœuvre décrite précédemment (même procédure que ci-dessus).

S'abriter derrière un astéroïde

Il faut d'abord réussir un test de Shipboard Systems (Flight Control) de seuil 7 pour se positionner derrière l'astéroïde. Si le jet échoue, la manœuvre n'a pas été accomplie à temps : les conséquences sont les mêmes qu'en étant resté sur place, sans renforcer les boucliers (cf. plus haut). Si le test est réussi, le Discovery a pu s'abriter derrière le gros astéroïde. Il n'a pas à subir le choc initial (tel que décrit dans les deux cas précédents) et les conséquences de l'exposition à l'orage stellaire sont amoindries : seul 50 % de l'équipage subit des brûlures et on ne déplore que 10 morts.

Fuir à vitesse de distorsion

Si les PJ optent plutôt pour un départ en vitesse de distorsion avant l'arrivée de l'orage stellaire, Ann Potrikos s'y résoudra, malgré sa réticence. Le risque est important, et elle le sait. Au milieu de tous ces astéroïdes, il n'y a qu'un seul cap laissant un petit passage pour la distorsion, et ce cap est précisément celui suivi par l'orage stellaire (c'est-à-dire en direction du système de Kapha). Mais à vitesse de distorsion, le Discovery ira beaucoup plus vite que la lumière, et donc plus vite que l'orage stellaire. Le capitaine ordonne une distorsion de facteur 8. L'un des PJ (un seul a le droit de tenter le test) doit réussir un test de Shipboard Systems (Flight Control) de seuil 10.

- Si le test est réussi, le vaisseau galactique quitte la zone de danger et progresse rapidement en direction du système de Kapha, qu'il atteint en une vingtaine de minutes seulement. Le capitaine ordonne alors de revenir en mode impulsion et de se mettre en orbite standard autour de la sixième planète de ce système.

- Si le jet échoue, le Discovery percute un astéroïde au moment du départ. Le moteur de distorsion est touché. Tandis que le vaisseau progresse à Distorsion 8, des particules d'antimatière commencent à se répandre dans la salle des machines. Quelques minutes après, l'ingénieur du Discovery déclare qu'il ne peut enrayer la réaction et qu'il faut se débarrasser du moteur de distorsion. L'éjection a lieu au moment où le Discovery arrive dans le système de Kapha.

Fiche signalétique du système Kapha

Secteur Arteline (cf. ST :TNG pp.186 - 190)
Nom du système : Kapha. Les habitants nomment leur planète Kapha et leur soleil Kapha-Nor.
Affiliation : Ancien conglomérat romulien, passé dans la Zone Neutre depuis les accords signés avec la Fédération.
Affiliation : indépendante.
Type de système : Type A (étoile blanche, enveloppes gazeuses importantes, planètes plus riches en minerais que la moyenne)
Planètes habitées : Kapha III ("Kapha", pour les habitants), planète de classe M (atmosphère respirable).
Gravité : 1G.
Autres planètes : cinq autres.



Arrivée dans le système Kapha

Les analyses de la trajectoire suivie par l'orage stellaire indiquent qu'il va traverser un système habité, Kapha, avant de poursuivre sa route vers l'espace romulien. Le capitaine Potrikos ordonne donc immédiatement (si ce n'est pas déjà fait) de mettre le cap sur Kapha à vitesse de distorsion facteur 8.
Pendant le trajet, le capitaine demande au médecin du navire d'étudier les conséquences d'une exposition directe de l'orage stellaire sur une planète habitée. Le médecin doit alors effectuer un test de Medical Science de seuil 8 ou Life Science de seuil 9. Plusieurs tentatives sont possibles, selon la règle précisée p. 122 de ST: TNG. Lorsque le test est réussi, les conclusions du docteur sont alarmantes : les espèces dotées de certains gènes humanoïdes sont susceptibles d'être affectées gravement, probablement de manière fatale.

Mayday, mayday !

À peine arrivé dans le système de Kapha, le Discovery enregistre sur ses senseurs une activité dans l'espace : une navette spatiale, de forme inconnue mais ne disposant pas de vitesse de distorsion, vient d'échapper à des poursuivants - des navettes spatiales de même type - et se dirige droit vers la lune de la planète Kapha. Les senseurs du Discovery indiquent que la navette a été endommagée par un tir de phaser et qu'elle va certainement s'écraser sur la lune, à moins que ses moteurs n'explosent avant. Un test réussi de Shipboard Systems (Sensors) de seuil 4 révèle qu'il n'y a qu'une seule forme de vie à l'intérieur.

Le capitaine Potrikos demande alors qu'on téléporte à bord la forme de vie. Un PJ doit alors réussir un test de Shipboard Systems (Transporter) de seuil 5. S'il échoue, le premier officier ordonne d'immobiliser le vaisseau grâce à un rayon tracteur, et la téléportation est alors automatiquement réussie. Juste après que la téléportation a eu lieu, la navette explose.

L'alien blessé est directement téléporté à l'infirmerie. Humanoïde d'environ 1m80, sa peau est de couleur grise, il a de grands yeux de chat sans iris ni pupille, une petite crête osseuse sur le sommet du crâne et de longs cheveux blancs. Assez grièvement blessé, il vient de sombrer dans le coma. Malgré le manque de connaissance de sa morphologie, le médecin de bord parvient à stabiliser son état (test de Medical Science (Exoanatomy) de seuil 6 ou First Aid de seuil 8). Il faudra néanmoins du temps pour que la créature sorte de son coma. Le médecin ne connaissant pas cette race, il ne peut se prononcer avec précision sur la durée de ce coma.

Acte 2 : Enquête sur Kapha

In my ready room !

Le premier officier Papaub fait placer le Discovery derrière la lune, pour ne pas être détecté par les habitants de la planète, qui ignorent l'existence de la Fédération. Peu après, le capitaine Potrikos lance un appel à ses officiers principaux pour qu'ils la rejoignent d'urgence dans la salle de réunion. Le blessé est confié aux soins d'un officier médical de rang Enseigne.

Au cours de la réunion qui s'ensuit, chacun expose son point de vue. Mais la conclusion à laquelle parvient le capitaine est qu'il est nécessaire de mener une enquête discrète sur la planète. Les enjeux sont multiples : retrouver l'identité du voyageur et en déduire la meilleure attitude à adopter ; prélever des échantillons d'ADN des différentes espèces intelligentes de la planète et établir lesquelles sont menacées par le passage de l'orage stellaire (qui, rappelons-le, se déchaînera sur la planète d'ici une quinzaine de jours). Enfin, une fois ces échantillons prélevés, trouver un moyen de vacciner la population ou de la protéger du mieux possible contre les radiations stellaires.

Les données concernant la planète étant très maigres, l'équipe détachée (Away Team) va devoir naviguer à vue. Une chose est sûre, tous les membres de cette équipe (les PJ, bien évidemment) vont devoir se déguiser en autochtones. Le temps pressant, le premier officier Papaub suggère l'apparence de la race du blessé récupéré à bord, plutôt que de perdre un temps précieux à observer la planète durant des jours afin de choisir l'aspect le plus adapté.

Les PJ sont donc habilement maquillés et conservent sous leurs vêtements leur transmetteur de Starfleet, qui leur permettra de rester en contact avec le Discovery, d'une part, mais aussi de comprendre les habitants de la planète et de se faire comprendre d'eux, grâce au traducteur universel incorporé. Ils emportent également des tricorders et des phasers.
Puis, à bord d'une navette pour des raisons de discrétion - le Discovery se ferait sans nul doute repérer s'il se mettait en orbite autour de la planète -, les PJ, accompagnés d'un "Red Shirt" (l'Enseigne Lisa Jansen), se posent à proximité de l'endroit d'où a décollé la navette qu'ils ont secourue. La navette du Discovery est alors camouflée à l'intérieur d'un petit bosquet et sera surveillée par l'Enseigne Jansen pendant que les PJ mèneront l'enquête.

Kapha

Voici ce que vous devez savoir, en tant que narrateur, à propos de la planète Kapha, et que les PJ vont découvrir progressivement tout au long de leur enquête.
Kapha, une planète peu connue de la Fédération, n'a pas encore atteint le niveau de technologie (maîtrise de la vitesse de distorsion) qui permettrait un premier contact avec la Fédération. Mais cela n'a pas empêché les Romuliens de s'y intéresser de très près. Et pour une raison simple : la planète était riche en cristaux de Dilithium (cf. encadré). Pas vraiment réputés pour leurs scrupules, les Romuliens n'ont pas hésité à se faire passer pour des sortes de dieux auprès de certaines figures de la population

de Kapha, afin de les exploiter. Aux responsables locaux, les Kaerites, les Romuliens ont fourni armes technologiques (phasers) et navettes spatiales (vitesse de propulsion uniquement). En échange, ces derniers devaient exploiter les mines de Dilithium et leur fournir des cristaux. Au fils des années, les ressources en Dilithium se sont épuisées, et les Romuliens ont cessé de s'intéresser à la planète, délaissant leurs habitants.

Tout cela a eu de profondes répercussions sur l'ordre social de la planète, qui fonctionne plus que jamais selon un système social à trois vitesses. L'élite, les Kaerites "élus" bénéficiant de la technologie romulienne, dominent. Dirigeants politiques, ils assurent aussi la protection militaire de la population. Les Noryds constituent la main-d'œuvre. Mineurs, fermiers ou éleveurs, ils sont malgré tout considérés comme des citoyens à part entière. Les hybrides de ces deux races, dénommés Kaenoryds, sont les parias de la société. Ils survivent en général grâce au soutien de leurs parents et de leurs amis. Ils n'ont pratiquement aucun droit, et notamment pas celui de travailler (dispositions prises pour dissuader la procréation interraciale entre Kaerites et Noryds). Si certaines franges de la population s'insurgent, il n'y a encore jamais eu de révolte, pour une raison simple : le nombre de Kaenoryds reste très faible. Comme beaucoup de races hybrides, les Kaenoryds sont stériles. Les expériences génétiques ont été interdites par l'élite kaerite, mais cela n'a pas empêché des scientifiques de toutes races d'effectuer des recherches clandestines pour rendre la race kaenoryd fertile. Récemment, un docteur en médecine, un certain Kios, lui-même un Kaenoryd, a mis au point une hormone capable de vaincre la stérilité des hybrides kaenoryds. Il venait de tenter une expérience concluante dans son laboratoire secret lorsqu'il fut agressé par des gardes kaerites, qui l'avaient débusqué sur dénonciation. Parvenant à prendre la fuite à bord d'une navette empruntée aux Kaerites, il a été pris en chasse par d'autres navettes, puis sauvé par le Discovery.

Les PJ qui enquêtent sur place découvriront donc une société moderne, certes, mais pas au point de maîtriser la technologie d'une navette spatiale ou d'un phaser. Ils remarqueront peut-être aussi certains aspects paradoxaux d'une société pourtant évoluée par ailleurs : d'une part, la population est très superstitieuse (les Romuliens sont perçus comme des êtres supérieurs), d'autre part, elle condamne ouvertement le métissage interracial. On le sait, l'intervention des Romuliens est largement responsable de cet état de fait.

L'investigation

Les PJ sont libres d'agir comme ils le souhaitent. N'oubliez pas qu'ils doivent prélever un échantillon d'ADN de chaque espèce intelligente (il y en a trois sur Kapha). Mais avec un tricorder médical, c'est extrêmement facile.
Reportez-vous aux chapitres correspondant à leurs investigations, et faites intervenir les événements décisifs (enlèvement du Red Shirt, réveil de l'hybride) au moment voulu.

Le laboratoire en flammes

En remontant le plus proche possible de l'aire de décollage supposé de la navette secourue, les PJ repèrent rapidement un bâtiment partiellement en flammes.
S'ils l'explorent, les PJ remarqueront qu'il s'agit apparemment d'un laboratoire médical, mais qu'il a été saccagé. Les tricorders révèlent (test de Personal Equipment (Tricorder) de seuil 5) des brûlures de phasers un peu partout. On trouve même des traces de sang en deux endroits. Si le sang est analysé (test de Personal Equipment (Medical Tricorder) de seuil 7, le PJ aura la confirmation que la blessure est récente. De plus, la composition génétique des deux échantillons de sang indique qu'ils proviennent de deux races distinctes. L'une d'entre elles correspond au type d'ADN de l'alien soigné dans le Discovery. L'autre est différente.
Les tricorders détectent aussi une forme de vie de petite taille parmi les décombres : il s'agit d'une petite fille kaenoryd (d'un aspect similaire, donc, aux PJ et à l'alien blessé). Âgée d'environ 5 ans, elle est choquée et réclame "son papa et sa maman". Voilà que les PJ se retrouvent avec un autre problème sur les bras !
La petite fille, nommée Akelya, n'est guère loquace. Il faudra la questionner précisément et avec des mots simples pour obtenir des informations, qu'elle fournira avec ses mots à elle.

Si les PJ pensent à lui montrer une image de l'alien qui se trouve dans l'infirmerie du Discovery, la petite fille le reconnaîtra. Ce n'est pas son père, mais le meilleur ami de ses deux parents. "Un monsieur très intelligent...". Elle connaît son nom : Kios.
Voici les autres informations qu'Akelya peut apprendre aux PJ :
- En plus de ses parents et du monsieur très intelligent, elle était accompagnée de deux amis de ses parents. Des gens "comme elle".
- Ses parents ne sont "pas tout à fait comme elle". Ils ont été attaqués par des gens comme son papa, mais méchants.
- Elle s'est cachée pour échapper aux méchants.

À l'extérieur du bâtiment, les PJ peuvent détecter à l'aide de leur tricorder des résidus ioniques de navettes (test de Personal Equipment (Tricorder) de seuil 6). Si le test est réussi avec une marge de 6 points, les PJ reconnaîtront des traces correspondant à une technologie romulienne.
Pour poursuivre leur enquête, les PJ doivent se fier à leur tricorder. Aux alentours, l'appareil détecte des champs, des mines et des terres cultivées, avec quelques bâtisses éparses. Un peu plus loin, à quelques kilomètres en direction du nord, les PJ peuvent détecter une petite ville.

Les champs noryds

C'est le lieu le plus proche du laboratoire ravagé.
Les PJ, en déambulant, croisent essentiellement des Noryds (1m70 en moyenne, trapus, la peau très pâle, ils ont de grands yeux de chats à la pupille verticale et sont totalement dépourvus de système pileux. S'ils n'ont pas de cheveux, leur crâne est orné d'une impressionnante crête osseuse). Certains sont fermiers, d'autres éleveurs. Ces derniers élèvent en majorité une race de gros animaux agressifs, dotés d'une épaisse fourrure laineuse blanche et de longues cornes torsadées. Pratiquement tous les Noryds regardent les PJ avec dédain.

Sur leur chemin, les PJ repèrent de nombreuses mines. S'ils décident d'y jeter un œil, les PJ constateront qu'elles ont toutes été abandonnées. Un test réussi de Personal Equipment (Tricorder) de seuil 7 révèlera d'infimes traces de cristaux de Dilithium (cf. encadré).

Les PJ vont devoir persévérer dans leur enquête. Seule la troisième personne qu'ils interrogeront, une Noryd nommée Haneka, acceptera de les aider. Elle reconnaît la petite fille kaenoryd, dont la mère, une cultivatrice originaire de la région, était son amie. Regardant avec inquiétude aux alentours, elle fait signe aux PJ d'entrer chez elle.
Au cours de la discussion qui s'ensuit, les PJ peuvent en apprendre un peu plus sur la situation concernant les hybrides. Et surtout, ils apprennent que la mère d'Akelya, une certaine Landka, habitait auparavant avec ses parents dans une ferme située à 2 kilomètres. La mère de Landka, dénommée Illka, y habite seule, désormais. Car Landka a rencontré un Kaerite, nommé Kalios Alterek, il y a de cela six ans. Elle est depuis partie en ville avec lui, et tous deux ont eu une enfant "maudite", Akelya, une hybride, une Kaenoryd... Haneka ne connaît pas l'adresse du mari, elle sait juste qu'il habite dans la petite ville de Ta'kta, située à une dizaine de kilomètres au nord (la ville que les PJ ont repérée avec leur phaser).

La ferme d'Illka

La grand-mère de la petite Akelya est une Noryd âgée d'une cinquantaine d'années. Veuve depuis le décès accidentel de son mari, tué par un or'nn (les bovidés aux cornes torsadées), elle vit seule dans sa ferme, pas très loin de la petite ferme d'Haneka.
Si les PJ lui rendent visite, Illka les accueillera chaleureusement, mais avec prudence, néanmoins. Elle se montre d'abord ravie d'accueillir sa petite-fille, puis inquiète en apprenant l'attaque subie par sa fille, et sa disparition. Elle remercie les PJ de l'aider à la retrouver, ainsi que le père de la petite Akelya, Kalios Alterek.
Si les PJ se montrent habiles dans l'art de poser des questions indiscrètes, ils apprendront qu'à part Illka, le seul Noryd qui était au courant des réunions dans le laboratoire de Kios était le meilleur ami de Landka, un certain Keper. Ils peuvent même obtenir son adresse.

La maison de Keper

Keper est un jeune Noryd d'une vingtaine d'années, qui occupe la maison de ses parents tandis que ces derniers travaillent dans les champs.
Il se montrera très mal à l'aise en voyant arriver les PJ. S'il y a un télépathe parmi eux, il se rendra vite compte au cours de la discussion que Keper cache quelque chose.
Keper assure ne rien savoir, et fait tout pour faire repartir les PJ. Mais si ces derniers insistent et fouillent chez lui (il faudra sans doute le neutraliser pour cela), ils découvrent dans sa chambre une multitude de lettres que le tricorder ne met pas longtemps à traduire : poèmes, lettres d'amour, de haine, de réconciliation, réponses de Landka lui expliquant qu'il restera toujours son ami, etc. En fait, Keper n'a jamais digéré le fait

Un peu de Technobabble !

Le Dilithium

Le Dilithium, substance très rare à l'état naturel, est utilisé dans les vaisseaux galactiques pour canaliser l'énergie des systèmes de propulsion superluminiques. Le Dilithium régule la réaction matière/antimatière créée dans les moteurs, qui fournit l'énergie nécessaire pour se déplacer en mode de distorsion et dépasser la vitesse de la lumière. C'est la seule substance connue pour ne pas réagir aux particules d'antimatière lorsqu'elle est exposée à un champ électromagnétique de haute fréquence.

que Landka repousse ses avances, pour aller avec un Kaerite, qui plus est ! Sous la pression, le Noryd finira par avouer avoir dénoncé, auprès des autorités kaerites, la réunion clandestine organisée par Kios, un Kaenoryd notoirement recherché. On lui a promis de libérer Landka si Keper parvenait à la convaincre de se séparer du Kaerite Kalios Alterek. Keper est persuadé d'y arriver. De toute façon, "Quel avenir Landka peut-elle espérer avoir avec un Kaerite ?" ajoutera-t-il.

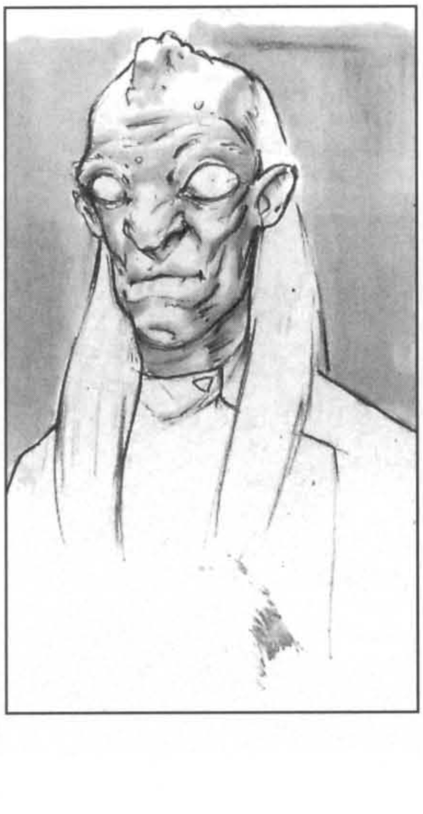
Tak'ta, cité kaeryd

En marchant dans la ville de Tak'ta, les PJ sont encore plus dévisagés et méprisés que dans les champs noryds. Les habitants, en immense majorité kaeryds, semblent particulièrement hautains. Ils ne ressemblent pas du tout aux Noryds : humanoïdes de grande taille, très minces, leur peau est sombre, presque noire. Leurs yeux sont rouges, sans pupille ni iris, et la plupart arborent de longs cheveux blancs et fins.

En interrogeant directement les habitants, les PJ n'ont aucune chance d'obtenir des informations. Ces derniers refusent de parler à de vulgaires "hybrides".
Seuls les bâtiments publics sont accessibles aux PJ, mais personne ne répond à leurs questions. S'ils prêtent attention aux décorations murales, les PJ remarqueront que les figures emblématiques religieuses évoquent curieusement des Vulcains... ou peut-être bien des Romuliens.

Le meilleur moyen de retrouver les parents de la petite fille consiste en fait à utiliser les ordinateurs rudimentaires de la ville. À peu près équivalents à nos ordinateurs actuels, ils sont très faciles à "cracker" lorsqu'on dispose de l'aide d'un tricorder. En accédant à un micro public, les PJ peuvent obtenir des informations pratiques et retrouver pratiquement n'importe quelle adresse.

Voici les info que les PJ peuvent récupérer sur la grille informatique de la planète. Ne les leur donnez pas gratuitement. Pour chaque info recherchée, il faut réussir un test de Computer de seuil 7 ou de Personal Equipment (Tricorder) de seuil 10.



- Kios : scientifique médical kaenoryd. Accusé de mener des recherches médicales dans des domaines prohibés par le Haut Conseil kaerite. Recherché par les forces spéciales kaerites.
- Landka : Noryd, fille de Hek, éleveur décédé, et de Illka. RAS.
- Kalios Alterek : Kaerite, fils de dignitaires siégeant au Haut Conseil kaerite. Soupçonné d'avoir eu un enfant hybride avec une Noryd. Interdit de tout métier administratif.

Si les PJ essayent de se rendre chez les parents de Kalios, ils n'y arriveront pas (le Haut Conseil kaerite est vraiment trop surveillé).

L'enlèvement du Red shirt

À un moment, de préférence après avoir appris quelques renseignements à Tak'ta, les PJ reçoivent un appel de détresse sur leurs badges transmetteurs :
"Jansen à équipe détachée... J'ai été repéré, ils sont trop nombreux, ils ont des phasers..." (Bruit de phaser, suivi d'un silence).

Décidément, les problèmes s'accumulent pour les PJ. Mais traiter ce problème pourrait justement bien les aider à résoudre les autres. Car l'Enseigne Jansen dispose toujours de son émetteur. Elle est donc facile à localiser. En la retrouvant, les PJ retrouveront également les autres prisonniers.

Ils ont pour cela deux manières distinctes de procéder :

1 - Localiser le transmetteur grâce à leurs tricorders. C'est la méthode la plus facile. Les PJ sont alors directement dirigés sur la prison de Tak'ta. À moins qu'ils ne préfèrent tenter d'intercepter les gardes avant que l'Enseigne ne soit transférée à la prison (ils n'y ont pas intérêt).

2 – Trouver l'adresse de la prison de Tak'ta en interrogeant les ordinateurs publics. C'est tout simple, mais il suffisait d'y penser.

La prison de Tak'ta

La prison évoque une gigantesque chenille, les cellules sphériques étant alignées et collées les unes aux autres. La matière, une sorte de métal chaud au toucher, est pratiquement indestructible. Mais pas pour des phasers de la Fédération.
Grâce à leurs tricorders, les PJ pourront directement localiser la cellule où sont enfermés les prisonniers qu'ils recherchent. Grâce à leurs phasers, ils pourront creuser un trou et les délivrer. Confrontez les PJ à huit gardes, dont trois armés de phasers de type I, tous réglés sur le mode étourdissement.

En plus de l'Enseigne Jansen, les PJ délivrent Kalios Alterek, le père de la petite Akelia. Deux Kaenoryds sont également là, un mâle (Aor) et une femelle (Iva). Mais nulle trace de Landka, la mère d'Akelia. Dès que la situation est un peu plus calme, les explications peuvent avoir lieu.
Les deux Kaenoryds, Aor et Iva, ainsi que le couple Kalios et Landka se réunissaient depuis plusieurs mois pour tester des hormones de fertilité mises au point par leur ami, le savant Kios. Ce dernier devait effectuer un contrôle et vérifier si Iva était bien enceinte (c'est bien le cas), ce qui changerait radicalement les données concernant les hybrides de la planète. Mais ils ont été surpris et embarqués par des Kaerites. Landka, la mère d'Akelia, a malheureusement été tuée en faisant une mauvaise chute après avoir été paralysée par un phaser. Seul le savant Kios a réussi à prendre la fuite en s'emparant d'une navette kaerite. Même s'ils remercient leurs sauveteurs, les prisonniers leur poseront tout de même quelques questions indiscrètes ("Comment vous êtes-vous procuré des armes kaerites ? De quel coin venez-vous ?" etc.)

Une fois les prisonniers délivrés, vous pouvez passer à l'acte 3.

Acte 3 : Dénouements

Cette dernière partie, très ouverte, dépend principalement des actions et des décisions des PJ. Deux événements vont se produire quoi qu'il arrive : le réveil du Kaenoryd et l'arrivée du vaisseau romulien.

Le Réveil du Kaenoryd

"Navette n°5 à équipe détachée. Le blessé vient de reprendre conscience. Préparez-vous à une téléportation."
Tels sont les ordres donnés par le capitaine Potrikos. Les PJ doivent décider en leur âme et conscience s'ils téléportent les prisonniers avec eux ou pas.

La téléportation a lieu dans une petite navette pilotée par Dan Cheung, qui vient de la positionner en orbite au-dessus de la planète. La navette ramène ensuite tout le monde à bord du Discovery, toujours caché derrière la lune.

Les discussions entre les PJ, le capitaine, Kios et éventuellement les prisonniers libérés vont décider de la suite des événements. Ce "premier contact" n'est certes pas très orthodoxe et quelque peu précipité, mais la situation est urgente. Grâce à ses connaissances médicales, Kios se propose d'aider le médecin du Discovery à mettre au point un vaccin pour protéger la population de Kapha. D'après les première analyses effectuées à partir des échantillons recueillis par les PJ, la race des Noryds et des Kaerites est la plus directement menacée par les radiations de l'orage stellaire. Les hybrides kaenoryds, en revanche, seraient vraisemblablement épargnés par la catastrophe ! Fondé sur le métabolisme particulier des kaenoryds, le vaccin sera mis au point en deux jours. L'un des deux médecins doit effectuer un test de Medical Science (Exoanatomy) de seuil 9 ou Medical Science (Toxicology) de seuil 10, plusieurs tentatives étant possibles (cf. règles p. 122).

Les discussions sont interrompues par... l'arrivée d'un vaisseau romulien ! Ce n'était pas franchement le moment.

Le vaisseau romulien

L'alerte rouge est décrétée. Tout le monde doit rejoindre les postes de combat. Le vaisseau qui vient d'apparaître est en train d'armer ses phasers. Il s'agit d'un vaisseau de classe D'Deridex. Malgré les demandes de dialogue lancées par le capitaine, personne ne répond. Mais les premiers tirs ne sont que des coups de semonce. À moins qu'un PJ ne prenne l'initiative de tirer, la discussion finit par s'engager lors d'une nouvelle demande de communication tentée par Ann Potrikos.
Cette fois, le visage du capitaine du vaisseau hostile s'affiche à l'écran, une ravissante Romulienne nommée Serina, à l'attitude particulièrement suffisante.



"Que faites-vous dans la Zone Neutre ? Si près de la frontière romulienne, qui plus est ? Pourquoi vous intéresser à cette planète ?"

N'écoutant pratiquement pas les réponses données, le capitaine Serina ordonne au Discovery de quitter immédiatement la Zone Neutre. D'éventuelles imprudences commises par les PJ sont susceptibles d'entraîner deux ou trois rounds de combat. À vous de gérer cette situation, en gardant bien à l'esprit que les Romuliens, pour le moment, ne souhaitent pas encore la guerre avec la Fédération. Mais détruire les moteurs à distorsion, les armes et les boucliers du Discovery ne déplaira pas à Serina !

Le meilleur moyen de convaincre le capitaine romulien d'écourter ces joutes spatiales est bien entendu de lui parler de l'orage stellaire qui se dirige droit vers l'espace romulien.

"Nous nous reverrons" lancera Serina avant d'occulter son vaisseau et de disparaître.

Conclusions et récompenses

L'équipage du Discovery a un dernier problème majeur à régler, plus un dilemme moral. Ce n'est pas tout de mettre au point un vaccin, encore faut-il parvenir à vacciner toute une planète en moins de quinze jours. Le dilemme moral est la réaction à adopter face au sort injuste actuellement réservé aux hybrides par les autorités kaerites. Les PJ vont-ils remettre le savant aux autorités ? Vont-ils user de leur influence pour convaincre les dirigeants de la planète qu'ils ont fait fausse route ? Qu'ils ont été abusés par les Romuliens ?
Seuls les PJ peuvent répondre à ces questions. Le choix de la méthode à employer dépend entièrement d'eux. À vous d'estimer leurs chances de succès, en vous référant aux possibilités suivantes :

vaccination

Les PJ pourront soit opter pour une vaccination classique, par injection, soit pour une vaccination de masse, en se servant (s'ils y pensent) du Discovery pour inonder à l'aide d'un rayon de faible intensité la surface de la planète. Les deux méthodes ont leurs avantages et leurs défauts.
- Si les PJ optent pour une vaccination classique, il leur faudra trouver un moyen de réunir la population pour une campagne de vaccination à l'échelle planétaire. Le meilleur moyen consiste à prévenir les autorités kaerites, la personne la mieux placée étant Kalios Alterek, dont les deux parents siègent au Haut Conseil. Mais, moins de quinze jours, c'est court pour réunir tant de monde. 70 % des Kaerites et 60 % des Noryds seront sauvés si cette méthode est employée. Les Kaenoryds, naturellement immunisés, survivront à 90%. Les PJ gagnent chacun jusqu'à 7 points d'expérience et 3 points de Renommée (à répartir entre Discipline et Skill).
- Si les PJ pensent à se servir du Discovery pour diffuser le vaccin à la surface de la planète (test de Material Engineering ou Systems Engineering de seuil 9 à réussir), la vaccination sera efficace à 95 %. Mais le problème est le manque de discrétion que cela comporte. Si les PJ ne préviennent pas la population avant d'effectuer cette action, les habitants de Kapha, en voyant le Discovery, penseront avoir affaire à une punition des "Dieux". Les PJ gagnent jusqu'à 8 points d'expérience et 6 points de Renommée, à répartir entre Skill et Openess.
Si les PJ décident un Premier Contact (cf. plus loin), ils pourront se justifier auprès de la Fédération en arguant du fait que les Romuliens ont trompé la population.

premier contact

Si les PJ ont compris l'influence néfaste qu'avaient eu les Romuliens ou s'ils sont révoltés par le sort réservé aux hybrides, ils peuvent décider de procéder à un Premier Contact. Ils auront alors la possibilité de s'adresser, en médiateurs, au Haut Conseil kaerite. À eux d'expliquer la fausse route qu'ont suivie les Kaerites et les Noryds à propos des hybrides. Un tel discours, s'il est convaincant, rapportera beaucoup de prestige aux PJ. Leurs meilleurs arguments devraient reposer sur trois points : le premier et le meilleur est certainement d'affirmer que les races kaerite et noryd auraient été condamnées par les radiations de l'orage stellaire sans l'existence des hybrides kaenoryds qui ont permis d'établir un vaccin contre les radiations cosmiques. Autre argument : la procréation est un droit fondamental de l'individu. Les Kaenoryds l'ont acquis désormais, et nul ne peut empêcher le progrès scientifique. Enfin, les habitants de Kapha ont tous été trompés par les Romuliens, qui se sont faits passer pour des dieux, ou des êtres supérieurs, pour mieux les exploiter, ou plutôt leurs mines de cristaux de Dilithium. De tels discours peuvent changer le cours de l'histoire, même si cela prendra du temps. Les PJ gagnent 4 points de Renommée supplémentaires à répartir entre Skill et Openess.

Autres récompenses

En fonction de la manière dont ils ont géré le problème de l'orage stellaire sur le Discovery, les PJ gagnent 1 à 3 point(s) d'expérience supplémentaire(s).
De même, s'ils ont mené avec succès leur enquête au cours de l'acte 2, ils gagnent entre 1 et 3 point(s) de d'expérience.

Quant au champ d'astéroïdes, si les PJ pensent à retourner sur place, leurs investigations révéleront des résidus de phasers romuliens. Les PJ gagnent 2 points de Renown (Skill) pour avoir pensé à accomplir leur mission initiale !
Le champ d'astéroïdes n'était donc pas naturel, les Romuliens ayant visiblement testé une arme sur une lune inhabitée. Mais ceci est une autre histoire...

Auteur : Léonidas Vesperini
Illustrations : Virginie Augustin

Les PNJ

Les Kaerites
Fitness 2
Coordination 3 (Dexterity +1 / Reaction +1)
Intellect 2
Presence 3 (Willpower +1)
Psi 0

Wounds Level : 2

Skills : Administration (Bureaucratic Manipulation 3 ; Logistics 2), Athletics 2, Command 3, Computer 1, Energy Weapon 2, Intimidation 3, Security 2

Équipement : Phasers Type 1, Armure (2 points), Communicateurs

Les Noryds
Fitness 3 (Vitality +1)
Coordination 2
Intellect 2
Presence 2
Psi 0

Wounds Level : 4

Skills : First Aid 2, Planetside Survival 1, Animal Handling (Or'nn) 4, Merchant 2, Primitive Weapon 2, Athletics 2
Équipement : Couteau

Les Kaenoryds
Fitness 2 (Vitality +1)
Coordination 2 (Dexterity +1 / Reaction +1)
Intellect 2
Presence 2 (Empathy +1)
Psi 0

Wounds Level : 3

Skills : Athletics 3, Disguise 2, Fast Talk 2, Primitive Weaponry 2, Stealth 2, Streetwise 2 / Kios : Medical Science 4 (Kaenoryd species : 6)
Équipement : Couteau

Freak show

"Le Gentil Seigneur est bien triste. Sa fille unique, la Jolie Princesse, vient d'être enlevée par le Méchant Nécromant. Alors il besoin de Courageux Aventuriers pour... STOP !"

Plus jamais ça !

Fatigués des modules à mamie, déçus des scénars où l'on doit faire comme c'est écrit, "Freak Show" vous tend les bras. Pour une fois, les méchants ne vont pas téléporter leur donjon à deux minutes de la ville, les monstres ne se jetteront pas sous les épées qui traînent et les personnages ne se feront pas engager par un noble plein aux as dans l'arrière-salle d'une auberge. Et vlan, du rock ! Sans être révolutionnaire (ça se saurait), ce scénario se veut juste assez original et ouvert pour vous permettre de rafraîchir un peu vos joueurs sous les bras et de mettre en scène des acteurs un tantinet différents. Il est conçu pour une équipe entreprenante et expérimentée (niveau 8 à 10), et peut être adapté à n'importe quel univers *AD&D*. En plus d'une cafetière en bon état, les seuls outils dont vous risquez d'avoir besoin sont la boîte de *Planescape* et le *Outerplanes Monstrous Compendium*. À défaut, un peu de documentation sur les Plans et vos bestiaires préférés feront parfaitement l'affaire. Les deux Démons tirés de l'*Outerplanes* sont décrits avec les PNJ.

Le choix de la ville de départ (une bonne grosse cité marchande) vous appartient. Pour simplifier les descriptions, on l'appellera communément "City".

Avant de commencer, sachez qu'il est possible de moduler la fréquence et la puissance des rencontres pour convenir à un groupe de PJ plus puissants. De 8 à 10, la fourchette de niveau peut facilement monter jusqu'à 13 ou 14. Par contre, la maison vous déconseille fortement d'inviter des personnages de niveau inférieur à 7.

Ce qui va se passer

L'intrigue tourne autour du personnage d'Adam, un voyageur des plans dont l'esprit a été parasité par une puissance draconique. Ce puissant aventurier est aujourd'hui à la tête d'une famille de parias, créatures de tous horizons qu'il a recueillies à bord de roulottes sillonnant les mondes du Plan Matériel Primaire. Depuis sa mutation, Adam est âprement convoité par une Marilith qui tente de le séduire pour mieux l'enrôler dans ses troupes de combat. Au cours du scénario, ces deux personnages multiplieront les apparitions spectaculaires sous les yeux des personnages, dont ils ne se soucieront jamais vraiment. Ajoutez à ça des chasseurs de monstres armés jusqu'aux dents, une Succube envoyée par la Tanar'ri, une ville en fête où tout peut se produire, et vous aurez une vague idée de ce qui attend les personnages.

N'oubliez pas la règle d'or: utilisez ce qui vous intéresse, laissez tomber ce qui vous ennuie et improvisez ce qui vous manque.

C'est la fête

Le scénario débute avec l'ouverture de la foire de City, un événement annuel dont la réputation s'étend bien au-



Deux visiteurs de marque

- Ivan Dragonov, célèbre chasseur de monstres de Ravenloft, fera une apparition remarquée au cours de la foire. Lycanthrope, ranger 20ème, cette véritable force de la nature pourra ouvrir une porte intéressante sur l'univers de *Ravenloft*. S'il n'est pas conseillé de rendre Dragonov trop accessible, il est possible de mettre en scène une ou deux rencontres très instructives.
- Édouard Huxley vient de Tantras, un port des Royaumes Oubliés. Prêtre 13ème de Llira, déesse festive et colorée, il organisera une grande soirée en collaboration avec les responsables des cultes locaux. Un personnage insolite, blagueur et surprenant qui pourra éventuellement jouer les compagnons d'un jour.

delà des frontières du royaume. Connue pour ses marchands, ses spectacles et ses invités prestigieux, la grande fête printanière de City attire également des amateurs de créatures exotiques. Car en plus d'être un fantastique carrefour commercial, la foire peut se vanter de proposer la plus incroyable collection de monstres à ses visiteurs. Du troll des collines au requin des mers lointaines, ce sont plus d'un millier d'espèces qui sont ainsi présentées dans leurs cages, chaînes et autres bassins aux parois transparentes. Chaque année, les montreurs de monstres rivalisent d'audace et d'ingéniosité pour offrir à leurs spectateurs (et acheteurs) les créatures les plus incongrues. Cette concurrence explique à elle seule la présence de monstres venus des royaumes, mais aussi des Plans les plus lointains. Cette année, la palme serait certainement revenue au terrifiant Yochlol des Abysses si Adam, et surtout ses Tanar'ris de poursuivants, ne s'étaient pas donné rendez-vous à City...

À propos des personnages

La seule petite touche de "dirigisme" concerne l'introduction des personnages, qui devront forcément se trouver à City pour participer à la foire. Autant dire qu'on ne leur en demande pas trop. Comme vous pourrez le constater en lisant la description des festivités, le groupe aura toutes les raisons du monde pour faire le déplacement jusqu'à la cité. Achat d'armes ou d'ingrédients, rencontres d'aventuriers, échange d'informations, quête de contrats juteux ou simple visite de plaisir, les options ne manquent pas. La foire étant très connue sur le Plan où se trouve City, vous pourrez présenter aux personnages les principaux avantages qu'ils risquent de tirer d'un "petit tour à la ville". Si vous ne savez encore rien d'Adam et de sa famille de monstres, c'est parce qu'il n'est pas conseillé de distiller trop tôt des informations les concernant. Vous trouverez toutes les données utiles en temps voulu.
Le jour J correspond à l'arrivée des personnages sur City. ; les paragraphes qui suivent (*Demandez le programme*) décrivent l'ambiance, les sites et les personnages importants de la foire, ainsi que les rumeurs et les intrigues que vous pourrez mettre sur pied durant le séjour du groupe. Les événements liés à Adam et aux Démons ne débuteront véritablement qu'après quelques jours de festivités et de rencontres en tous genres.

Demandez le programme

Dès le premier jour, ce sont plus de dix mille visiteurs qui vont grouiller dans les auberges et les rues bondées de la ville. Pour faire face à l'affluence, des tentes et des baraquements provisoires seront même installés le long des enceintes et dans les champs voisins. L'ambiance est à la foule, au bruit, à la bousculade et aux mains baladeuses. Les auberges sont pleines à craquer et ne désempliront pas forcément pour permettre aux personnages de s'installer dès leur arrivée. Première étape : trouver où loger. Vous pouvez faire intervenir le destin (oh, un désistement), le jeune garçon rusé (une p'tite pièce pour une bonne adresse), le chantage (la chambre est chère, mais elle est libre) ou bien laisser le groupe se débrouiller tout seul. En dernier recours, il restera toujours de la place pour installer un campement aux abords de la ville, ce qui ne manque ni de charme, ni d'intérêt pour la suite.
La foire est assez bien structurée, tant au niveau des manifestations que de l'emplacement des différents services. Autour de la grand-place, où sont installés les marchands, on distingue trois grands quartiers "à thème" : spectacles, monstres et arts magiques. Toutes les zones comportent leur lot d'auberges et de débits de boisson montés pour l'occasion, ainsi qu'un poste de miliciens. En plus des chapiteaux du quartier "spectacles", de nombreux chars et processions de baladins sillonnent régulièrement les rues principales. Les défilés les plus importants ont généralement lieu après la tombée de la nuit et au moment des repas. Il se passe donc toujours quelque chose en ville, et seuls les vieillards et les enfants iront se coucher avant trois heures du matin...

Les services

- Les marchands réunis sur la place principale proposent une gamme de prix et de qualité inimaginable. Armes, armures, vêtements, étoffes, bijoux, animaux familiers... Les personnages pourront à loisir négocier, comparer, acheter et même vendre à peu près tout ce qu'ils désirent. D'un stand à l'autre, les prix varient du simple au double. Bien que réservée aux commerçants "classiques", la grand-place comporte tout de même quelques stands où les personnages auront 25 % de chance de trouver une version magique de ce qu'ils cherchent (équivalent de +1 ou +2). Les objets les plus rares et/ou puissants sont concentrés dans le quartier des négociants spécialisés.

- Pour lutter contre la concurrence, la plupart des commerçants n'hésitent pas à proposer de petits "plus" très intéressants. Réductions, fabrication sur mesure, délais "exprès", conseils, informations plus ou moins fraîches, bonnes adresses, filles de joie, etc. Chaque passage à un stand peut être le point de départ d'un véritable jeu de piste qui aboutira, après quelques incidents, à une aubaine comme à un coupe-gorge.

- De nombreux petits malins de City profitent de l'occasion pour gagner un peu d'argent en proposant leurs services aux visiteurs. Gardes du corps, porteurs, guides et négociateurs spécialisés côtoient les incontournables escrocs, voleurs à la tire et coupeurs de bourse plus ou moins habiles, dont les personnages pourront se servir ou faire les frais.
- La milice est présente dans toutes les grandes artères pour veiller au bon déroulement de la foire. Elle s'occupe également de renseigner les passants et de guider les égarés vers les meilleures adresses. En cas de problème, on considère qu'un poste proche de l'incident permettra à un ou deux cordons d'arriver sur les lieux en 1d6+5 rounds, sauf cas particulier. Hors de l'enceinte, aucun milicien ne peut intervenir avant un minimum de 10 rounds, étant donné l'éloignement et la structure anarchique du campement.
Les cordons sont généralement composés de quatre soldats en cotte de mailles (Guerrier niveau 5, TACO 15, PV 40, CA 5, +1 dégâts, épées longues).

La famille d'Adam

Le convoi se compose d'une dizaine de roulottes de tailles variées, tractées par des chevaux et des bœufs. À l'intérieur, un peu plus de trente créatures se partagent l'espace vital et les tâches quotidiennes. La famille d'Adam rassemble les exclus de tous bords et les bâtards rejetés côtoient les monstres extra-planaires, humains défigurés et parias de différents horizons, qui se retrouvent soudés autour du charisme d'Adam, véritable guide spirituel de la troupe. D'ordinaire, la communauté vit de spectacles, de vols et de contrats ponctuels. Certains membres sont suffisamment "acceptables" pour être engagés comme mercenaires, les autres se contentant de se rendre utiles au sein des roulottes. Adam ne demande aucune contrepartie à la protection qu'il offre à ses "orphelins".
En plus de l'hybride draconique, trois personnages se distinguent de la troupe. Shauna, une Tieffelin égarée de Sigil, est la compagne d'Adam depuis la création de la communauté. Cette combattante aguerrie est la figure maternelle de la famille. Wôn est lui aussi un hybride, rejeton d'un homme-tigre des Beastlands et d'une demi-elfe des Royaumes Oubliés. Aussi impressionnant que torturé, le bras droit d'Adam est un ennemi redoutable et un compagnon fidèle. Quant à Swim, il s'agit en fait d'un jeune humain victime des expériences délirantes d'un mage de sa ville natale. Il a été recueilli par Adam quelques mois avant la foire, porte de nombreuses greffes d'organes reptiliens (plaques écailleuses, embryon d'aile, griffes) et ne s'exprime plus que par quelques mots qu'il arrache à grand peine à sa gorge ruinée. Attendrissant au possible, Swim ne laissera sûrement pas les personnages indifférents (cf. plus loin).
Les roulottes sont arrivées au cours des premières journées de foire et se sont installées dans une clairière entourée d'arbres protecteurs. Adam entend profiter de la foire pour acheter et revendre des objets en sa possession et Shauna, la Tieffelin, souhaite rencontrer des baladins de sa ville d'origine. En cas d'intrusion, Adam, Shauna et Wôn se porteront au devant des gêneurs et leur demanderont de tourner les talons. Si les personnages ont la chance de découvrir la clairière, il n'y a pas de raison pour qu'ils soient traités différemment, sauf s'ils ont des informations vraiment importantes ou que leur groupe comporte des gueules cassées.

Quelques aubergistes

- Steve Pangborn est l'archétype de l'aubergiste en tablier de cuir.
- Yann Jarett, un solide guerrier humain à la retraite, connaît la ville et ses principaux dangers comme sa poche.
- Lenlas le Gris, un commerçant elfe tout sourire, est plutôt amateur de veillées et de bardes.
- Lewin Barbe d'Or est l'un des nains les plus célèbres de City. Jovial et enthousiaste, il pourra certainement répondre aux questions et aux demandes les plus insolites.

- Plusieurs prêtres des cultes locaux ont installé des offices qui leur permettent de récolter quelques pièces en échange de soins, bénédictions et remèdes contre les maux de tête. Ces offices sont constituées d'un prêtre confirmé (niveau 4 à 6) et de quelques novices. N'oubliez pas que le clergé est l'une des principales sources de renseignement dans une cité.

- En plus des auberges, des échoppes ponctuelles et du campement installé en périphérie, les notables de City ont engagé les services de palefreniers et d'apprentis écuyers qui pourront s'occuper des montures en l'absence de leurs maîtres. Pour quelques pièces de cuivre par jour et par monture, ces équipes feront un travail généralement irréprochable.

- Sous la tutelle du Concile des Marchands (qui tient vraiment à s'en mettre plein les fouilles), les propriétaires des boutiques locales proposent eux aussi un certain nombre de services censés "garantir la qualité des transactions". La plupart des marchands pourront donc faire toutes sortes d'expertises, d'estimations et de conversions monétaires. Dans le flot des arnaqueurs en tous genres, ces experts seront sûrement les plus "objectifs" et fourniront (en général) des prix et des taux les plus justes possibles. Un excellent moyen d'éviter les sacs de pièces d'or et les mauvaises affaires.

Les sites importants

- Le quartier des experts rassemble les vendeurs d'objets, d'ingrédients et de parchemins magiques, ou liés aux arts occultes. L'atmosphère est légèrement plus feutrée, le marchandage moins courant et les miliciens plus présents, même si beaucoup de ces marchands disposent d'une garde personnelle. Les boutiques sont alignées par thème et possèdent toutes une "cuvée maison" réservée aux connaisseurs. Pour déterminer ce que proposent ces stands (une centaine au total, toutes catégories confondues), vous pouvez utiliser le système de trésors des monstres. Lancez un dé de pourcentage, attribuez une lettre en fonction du résultat et accommodez à votre sauce. Il y a suffisamment de vendeurs pour que les personnages trouvent ce qu'ils cherchent et tombent sur de bonnes opportunités durant les quinze jours que dure la foire. La plupart des mages proposent également un service d'identification qui, en plus de leur attirer du monde, leur sert à repérer des objets intéressants. Là encore, tout est possible, de l'achat à la vente, du vol à l'échange. Le quartier des experts est de plus un endroit privilégié pour faire des rencontres et intercepter des rumeurs.

- Le quartier des spectacles ressemble à un gigantesque cirque, mélange de tentes, de chapiteaux et de roulottes bâchées, où se produisent chaque jour plusieurs centaines de jongleurs, danseurs, conteurs et cracheurs de feu. C'est le plus "touristique" de tous, mais aussi le plus labyrinthique. Sans l'aide d'un guide, les personnages risquent vite de se perdre dans un dédale de cours intérieures, de tunnels colorés et de tentes aux entrées toutes similaires. Attention, il ne s'agit pas du Grand Labyrinthe Mortel, et si un festivalier venait à disparaître, ce serait pour une toute autre raison. Il semble en effet que les voleurs de tous horizons se soient donné rendez-vous sous les toiles du quartier des spectacles, où personne ne vous entend crier. Officiellement, le "grand cirque" propose toutes sortes de représentations, de démonstrations, de concerts et même de leçons (cours d'acrobatie, de lancer, etc.). Il est possible d'y voir et d'y entendre quelques-uns des plus grands virtuoses du continent, dont les bardes de la Compagnie Dorée et les spectaculaires acrobates tieffelins venus de Sigil. Mais officieusement, c'est là que se retrouvent les malheureux détroussés (morts, assommés ou drogués), que s'échangent les substances interdites (poisons, drogues) et que se déroulent la



Adam et les Démons

Les informations ci-dessous ne vous serviront que si vous avez l'intention de mettre en scène Adam et ses compagnons outre-planaires avant l'heure. Normalement, l'hybride n'a aucune raison de se faire remarquer par le groupe dans une foule aussi dense. Adam et Shauna feront deux apparitions très discrètes en ville. La première pour acheter une épée tueuse de Démons (rien que ça) à un négociant bien connu du couple, l'autre pour rendre visite aux Tieffelins du quartier des spectacles. Cette dernière sortie peut être l'occasion pour les personnages d'approcher et/ou de suivre Adam, pour finalement arriver jusqu'à la clairière. Précisons que l'hybride n'a pas le caractère facile et qu'il risque fort d'envoyer le groupe sur les roses.

La Succube doit elle aussi rester discrète. La foire grouille d'aventuriers et de chasseurs inter-planaires qui se feraient un plaisir de converser avec une jolie Démonne. La piste de Conrad est un moyen, la filature d'Adam en est un autre. La Succube fera en effet tout pour garder un œil sur le protégé de la Marilith et, sur l'ordre de cette dernière, s'arrangera même pour organiser un entretien privé avec l'hybride. Ce rendez-vous aura lieu sous un porche, non loin du quartier des spectacles, et pourra être interrompu par les personnages de différentes façons (par hasard, suite à une filature). Comme Adam n'a franchement pas envie de rallier la Marilith, il profitera certainement de l'irruption du groupe pour fausser compagnie à la Succube, ce qui donnera à la Démonne toutes les raisons d'en vouloir aux personnages et de venir leur pourrir l'existence par la suite. Dans ce cas, vous serez libre d'improviser une embuscade et d'entourer la Succube d'une paire de Démons mineurs de votre choix (attention, mineurs quand même).

plupart des duels, rencontres et paris. Les filles de joie y sont sensiblement plus nombreuses qu'ailleurs, de même que les brigands. Le grand cirque est un quartier effervescent, propice à l'ambiance, aux rencontres, aux filatures et aux combats.

Pour changer un peu des voleurs à la sauvette, utilisez un groupe composé de quelques voleurs niveau 5 (TACO 18, PV 20, CA 4, +1 toucher, épées courtes +1, dague +2, poison au choix) et de guerriers niveau 6 (TACO 15, PV 36, CA 5, +1 toucher, +2 dégâts, épées larges +1).

- Le quartier des monstres, communément appelé "la foire aux bestiaux", est sans doute le plus facile à repérer. L'odeur y est plus forte, la foule plus dense et les stands d'exposition plus nombreux. Selon le type de ville que vous aurez choisi, ce quartier peut facilement être situé hors de l'enceinte pour bénéficier d'un espace plus important. Ici, des cages juchées sur des estrades côtoient des cuves remplies d'eau et des diaporamas géants entourés de grilles métalliques. On distingue trois cercles concentriques, qui correspondent au degré "d'exotisme" des créatures exposées. Le premier rassemble les animaux courants. Chiens, ours, chevaux, reptiles et rapaces cohabitent avec leurs dresseurs, éleveurs et/ou vendeurs. Le deuxième propose les espèces que des cages et des chaînes suffisent à contenir (animaux géants, créatures aquatiques, mutants et autres bizarreries). On y trouve également des spécialistes de la faune, des vendeurs d'organes, des dresseurs et des aventuriers avec qui les personnages pourront échanger souvenirs et autres "petits trucs" (alors le point faible du Grumch, c'est...). Quant au troisième cercle, le plus protégé et visité de tous, c'est là que sont détenues les plus extraordinaires créatures du marché. Celles qui ne feraient qu'une bouchée des barreaux et des liens qui retiennent les monstres du commun. Si les protections magiques sont nombreuses et adaptées à chaque créature, elles sont très différentes d'une cage à l'autre. Mages actifs, pentacles de protection, sceaux, cages enchantées et colliers d'obéissance ne sont que quelques exemples. Dans le flot de créatures, on peut envisager de trouver des monstres d'envergure, tel qu'un jeune dragon consciencieusement surveillé, mais certaines races ont volontairement été proscrites. Les créatures particulièrement intelligentes et/ou puissantes, ainsi que les races encore mal connues, seront bien évidemment absentes. On imagine aisément les ravages qu'un Démon, même mineur, pourrait causer en se libérant... Le quartier des monstres doit être aussi hétéroclite que surprenant et offrir aux personnages toutes sortes d'opportunités.

Les rumeurs

- À partir de J+2, on parlera beaucoup de la présence d'Ivan Dragonov en ville. Selon certains, le ranger serait venu à City pour "étudier" des monstres. Selon d'autres, il serait là pour attendre l'arrivée d'un Démon. Il semble en fait que les deux pistes soient vraies, bien que Dragonov n'ait aucune idée de la présence d'Adam et de la Succube.

- Dans le quartier des experts, les personnages pourront apprendre l'existence d'un cimetière souterrain qui "servirait de lieu de réunion à un culte maléfique". Récemment, plusieurs groupes d'aventuriers de passage y auraient effectué une descente sans retour (cf. *Les intrigues*).

- Au détour d'une auberge, ou dans le quartier des spectacles, les personnages pourront intercepter une conversation entre deux ivrognes, les yeux hagards, qui semblent avoir vu récemment "la plus belle femme du pays". En poussant un peu, il sera possible d'apprendre que "la donzelle se baladait avec des fausses ailes dans le dos", "que le gars Conrad est parti finir sa nuit avec" et "qu'il doit être en train de cuver dans sa chambre". En vérité, la "donzelle" est la Succube envoyée par la Marilith et Conrad est mort. Menés jusqu'à sa chambre, les personnages pourront découvrir tous les signes d'une folle nuit d'amour et le corps du malheureux proprement éviscéré. Ça sent le Démon.

- Si les personnages engagent le dialogue avec certains artistes du grand cirque, ils finiront peut-être par discuter avec les Tieffelins (croisements d'elfe et de satyre aux origines mystérieuses). Ces derniers mettront quelque temps à avouer qu'ils attendent la venue de Shauna, "une camarade du pays", mais n'en diront pas plus. Par contre, ils pourront parler des Plans et surtout de Sigil, la ville dont ils sont originaires.

- Récemment, les patrouilles de rangers auraient repéré des traces de créatures inconnues non loin de la cité. Comme les rumeurs ont les faveurs du peuple, l'info sera grossie et transformée. Au final, on parlera beaucoup de "la horde de monstres qui s'apprête à déferler sur la ville". Plusieurs équipes se rendront sur les lieux, sans rien découvrir, mais si les personnages sortent à leur tour, ils ont une chance de tomber sur la clairière où Adam et les siens se sont installés (cf. *La famille d'Adam*).

- En plus de ces pistes majeures, les rues vont immanquablement grouiller d'informations, de rumeurs, d'échos et d'anecdotes plus ou moins véridiques que les personnages pourront utiliser, vérifier ou négliger. À vous d'improviser (ou de préparer) toutes sortes de pistes et de fausses pistes qui animeront encore davantage le séjour du groupe.

Les intrigues

- Les rues de la foire sont un incroyable générateur de rencontres et d'incidents. Quelques exemples ? Les personnages assistent à une agression (classique), aident les miliciens à retrouver un visiteur suspect, se retrouvent nez à nez avec une dizaine d'animaux échappés de leur enclos, sont accostés par un curieux halfling qui leur propose un rendez-vous dans les sous-sols, sont témoins d'une incantation ou d'une communication magique de très mauvaise augure, etc. Les petites scènes de ce genre ne manquent pas et sont toujours très appréciées des personnages.

À contre-courant

Si les personnages sont profondément mauvais, ils peuvent tout à fait s'en prendre à Swim, défendre Grimson, chercher à tuer Adam etc. Laissez-les faire ! Comme on a dit qu'on n'était pas dirigiste, tout est prévu pour exploiter les écarts du groupe. S'ils se campent en "ennemis" d'Adam, les personnages pourront être contactés par la Succube ou, s'ils l'ont déjà détruite, par un autre envoyé de la Marilith (à vous de voir). À ce stade de l'aventure, la Démonne est suffisamment lassée des refus de l'hybride pour commander son exécution ou envoyer des indépendants pour intervenir elle-même, défendre Adam et s'attirer ses faveurs. Machiavélique.

Adam et sa famille réagiront aux actions des personnages de façon radicale. Si ces derniers les laissent tranquilles, ils feront de même. S'ils sont agressés, ils répondront par la force. Si les personnages leur viennent en aide, ils les accueilleront avec l'humilité des exclus et les considéreront désormais comme leurs amis.

La Marilith peut intervenir à tout moment pour exploiter la position des personnages vis-à-vis d'Adam. Son but principal est de récupérer l'hybride, mais elle peut chercher à l'atteindre de bien des façons. Un contrat sur la tête de Shauna risque de séduire un groupe de personnages mauvais. À vous de voir.



- Les souterrains de la ville sont effectivement le théâtre d'activités nécromantiques depuis quelques semaines. Une confrérie rassemblant une dizaine d'assassins et de prêtres affiliés à une divinité maléfique se prépare à ouvrir un portail vers les Abysses. Selon la promptitude des personnages à intervenir, les prêtres auront déjà invoqué une ou deux créatures. Évitez que le portail soit "comme par hasard" sur le point de libérer une flopée de monstres au moment où le groupe fera son entrée... Si vous possédez le *Outerplanes MC*, utilisez un Bebilith, un ou deux Bodaks, un groupe de Manes ou une paire de Rutterkins.

Sinon, piochez dans vos créatures "maison" en évitant les déséquilibres, à moins que vous préfériez n'opposer que les prêtres et les assassins aux personnages. Après le combat, ceux-ci pourront récupérer sur place quelques menus objets laissés à votre discrétion. Bien évidemment, qui dit "souterrain" dit "mort-vivant", et il est possible que les personnages tombent sur un groupe de décharnés plus ou moins puissants avant ou après leur rencontre avec la confrérie.
Utilisez trois prêtres niveau 4 (TACO 18, PV 22, CA 7, masse, sorts 5/3, sphères selon divinité), un prêtre niveau 8 (TACO 16, PV 48, CA 3, sorts 5/5/4/2, sphères selon divinité, cotte de mailles +1, masse +2, anneau de protection +1) et quatre assassins niveau 4 (TACO 19, PV 16, CA 5, épée courte, dague +1, poison au choix).

- Événement très attendu: la libération, criminelle ou accidentelle, d'une créature exposée sur le marché. En pleine journée, l'incident peut faire plusieurs victimes, semer la panique dans les rues et permettre aux personnages de participer au combat. En pleine nuit, alors que les personnages sont seuls sur les lieux, les données seront légèrement différentes. La créature est laissée à votre appréciation. Il peut être intéressant qu'elle ait réussi à tromper la vigilance de ses geôliers et que les personnages la retrouvent à l'autre bout de la cité. Selon le cas, le groupe pourra s'attirer la sympathie ou la rancune du propriétaire (ou ex-propriétaire) du monstre. Personnellement, je verrais bien un Xorn ou un Thessal (Royaumes Oubliés), à moins que vous ne préfériez une Chimère, ou encore un bête troll des familles. Quelle que soit la créature choisie, elle devra forcément être capable de briser elle-même ses chaînes ou ses barreaux, malgré la vigilance des gardiens, ou bien de susciter la convoitise de petits malins qui, de toute façon, ne feront pas de vieux os.

- Il peut également se passer de drôles de choses dans le campement extérieur. Les tentes accueillent toutes sortes de voyageurs et d'aventuriers qui, contraints de cohabiter, risquent de provoquer duels, échauffourées et autres explosions de magie retentissantes. Au chapitre "soyons constructifs", la maison propose aux personnages d'aller explorer les abords de la ville, où plusieurs groupes de rangers et d'aventuriers aiment à se promener. Les alentours de City comportent vraisemblablement une petite forêt ou quelques collines susceptibles d'abriter des créatures typiques de la région, des brigands en train de monter un nouveau raid lucratif, une petite chapelle squattée par des voyageurs agressifs, etc. Là aussi, les rencontres peuvent être nombreuses et variées, mais la découverte la plus importante est liée au refuge de la famille d'Adam. La clairière où l'hybride et ses orphelins ont installé leurs roulottes a beau être isolée, les personnages auront peut-être la chance de tomber sur des traces insolites ou d'entendre des échos qui risquent de les mettre sur la voie. Autant dire tout de suite que l'accueil risque d'être plutôt glacial.

- Si ce n'est pas déjà fait, la dernière "intrigue" doit servir à attirer l'attention des personnages sur le mystérieux Adam. Le jour de votre choix, Swim perdra son chemin après s'être aventuré trop loin de la clairière. Quelques heures plus tard, il sera fatalement découvert et capturé par un groupe de chasseurs qui, en d'autres circonstances, l'auraient sûrement tué sans hésitation. Mais la présence du marché aux monstres les poussera à rapporter leur trophée jusqu'à la ville et à vendre au plus offrant la pauvre créature. Il est possible que les personnages assistent à la capture ou à l'entrée du groupe de chasseurs en ville. Il est possible qu'un combat éclate mais, en toute logique, Swim devrait finalement atterrir chez Grimson. Ce gros bonhomme, antipathique au possible, est le gérant d'un cirque itinérant dont les vedettes sont des monstruosités de la nature. Naine à barbe (fausse), ogre à deux têtes (vraies)

et autres freaks tout juste bons à effrayer les gosses de paysans. C'est lui qui sera le premier sur le coup et qui, moyennant finance, parviendra à racheter Swim aux chasseurs. Si les personnages agissent à temps, ils peuvent éventuellement proposer une bonne somme d'argent pour récupérer la créature. Ce sera un excellent moyen d'arriver jusqu'à Adam. Par contre, le moindre incident sera sanctionné soit par la réaction des chasseurs, soit par l'arrivée de miliciens. Grimson étant dans son droit, les personnages n'auront qu'à bien se tenir.

Pour les chasseurs, utilisez des rangers niveau 5 (TACO 16, PV 35, CA 5, +1 toucher, +1 dégâts, armure de cuir, épée bâtarde, arc long, peut-être un objet magique ou deux).

À partir de là

Le "là" en question débute au moment où Adam remarquera l'absence de Swim et se décidera à partir à sa recherche. À moins que les personnages ne soient intervenus, Swim est chez Grimson depuis son rachat et attend, enfermé dans une cage, que son nouveau propriétaire lui trouve une place dans propre cirque. Lès événements qui vont suivre dépendent de l'implication des personnages. Quoi qu'il arrive, Adam se rendra en ville et mettra tout en œuvre pour retrouver son petit protégé. Pour commencer, il va être conduit jusqu'aux chasseurs (ou ce qu'il en reste, si les personnages s'en sont mêlés) et réglera ses comptes sans faire dans le détail. Ensuite, il arrivera chez Grimson et se heurtera aux gros bras qui servent de garde rapprochée au truand (utilisez les caractéristiques des brigands décrits plus haut). Il est essentiel que les personnages assistent à l'un de ces événements. Ils peuvent apprendre l'arrivée "d'un drôle de type en colère" en début de soirée, arriver sur les lieux du combat contre les chasseurs, remarquer Adam en train de fendre la foule, entendre les échos du combat du Grimson et ses hommes, etc. L'important est qu'ils se joignent à la récupération de Swim, même si c'est pour l'empêcher (on ne sait jamais). En dernier recours, ils peuvent tomber sur Adam et Swim, poursuivis par les miliciens, et les aider à quitter la ville. Si les personnages ont récupéré Swim avant l'intervention d'Adam, ils auront le choix entre le reconduire aux roulottes (Swim les guidera), l'utiliser à des fins inavouables et le revendre au plus offrant.

En toute logique, les personnages devraient aller dans le sens d'Adam et être invités à la clairière, en gage de la reconnaissance. S'ils ont raté le coche, utilisez les options qui suivent (cf. *À contre-courant*).

Les options finales

Si on était au cinéma, on aurait sûrement droit à un final apocalyptique dans les rues de City-la-nuit, où Adam et les personnages renverraient la Marilith dans les Enfers qu'elle n'aurait jamais dû quitter... C'est beau. Mais on n'est pas au cinéma. Alors même si l'option du combat final semble incontournable, vous n'êtes pas obligé de passer au dénouement dès la rencontre avec Adam.

Si les personnages sont accueillis aux roulottes, ils peuvent être invités à accompagner la famille d'Adam au terme de la foire, pour se joindre à quelques projets que vous êtes libre d'improviser (voyage d'agrément à Sigil, organisation d'un spectacle à l'autre bout du royaume). Adam ne cherchera pas à "utiliser" les personnages, même s'il compte sur leur présence pour faire face à un assaut de la Marilith.

Dans le cas contraire, si le groupe s'est heurté à Adam, le scénario risque de se transformer en un contrat démoniaque de longue haleine. La Marilith peut faire toutes sortes de belles promesses (qu'elle pourra tenir ou non) en échange de l'exécution de Shauna, voire de l'ensemble de la caravane. Des personnages malfaisants trouveront là une excellente occasion de s'allier à un puissant Démon pour "faire le mal", tout simplement. S'ils se montrent efficaces, la Marilith pourra même les récompenser au-delà de leurs espérances.

Si, pour une raison ou une autre, les personnages se désintéressent de l'hybride et de ses problèmes, il est possible de faire intervenir Ivan Dragonov. Le chasseur de monstres aura appris l'existence d'Adam, un adversaire à sa hauteur, et prendra le chemin de la clairière pour faire son boulot. Selon les motivations des personnages, ceux-ci pourront le suivre pour l'aider (Dragonov préfère agir seul, mais les monstres sont nombreux) ou bien courir prévenir Adam de la menace.

Au final, un combat contre la Marilith ne manquerait évidemment pas d'intérêt...

Auteur : Julien BLONDEL
Illustrations : Pierre COURTIAL

Les PNJ

Adam
Guerrier niveau 13, TACO 6, PV, CA -1, taille M, RM 40%
2 attaques/round : épée longue +2 (+2/+3 bonus de Force)
Pouvoirs : immunité aux charmes, aux illusions et aux armes normales, dégâts basés sur le feu et l'électricité divisés par 2.
1 fois/round : soins majeurs, guérison, détection du mal, de la magie, de l'invisibilité, mur de feu et flamme (comme mage niveau 7).

Shauna
Guerrier niveau 7, TACO 16, PV 42, CA 3, taille M, RM 15%
2 attaques/round : épée courte +2,
Pouvoirs : infravision, +2 JP contre le feu et l'électricité, immunité aux charmes, ténèbres.

Wôn
Guerrier niveau 6, TACO 15, PV 53, CA 2, taille L
1 attaque/round : hache d'armes +2 (+2/+4 bonus de Force)
3 attaques/round : deux griffes (2d4/2d4) et une morsure (3d4)
Pouvoirs : infravision, +2 JP contre les sorts, immunité aux charmes, aux poisons et à la surprise.

La Succube
TACO 15, CA 0, 6 dés de vie, taille M, RM 30%
2 attaques : 1-3/1-3 (poings)
Pouvoirs : immunité à la surprise, aux attaques basées sur le feu et aux armes inférieures à +2.
1 fois/round :forme éthérée, charme personne, clairaudience, ESP, suggestion, changement d'apparence et drain d'énergie (1 niveau d'expérience en cas de baiser).
29000 xp

La Marilith
Ce Démon a la forme d'une superbe femme à six bras, ornés de bijoux et d'armes différentes, dont les jambes sont remplacées par une longue queue de serpent.
TACO 9, CA -9, 12 dés de vie, taille L, RM 70%
7 attaques : 4-24 pour la queue, 1d10+3 pour chaque arme
Si la queue touche, elle emprisonne sa victime et lui inflige 4-24 points par round. Seule une Force supérieure à 14 permet de se libérer, à raison de 10 % de chance par point au-dessus de 14.
Pouvoirs : immunité à la surprise, aux illusions, aux sorts affectant l'esprit et aux armes inférieures à +2.
1 fois/round : animation des morts, blessures majeures, nuage mortel, compréhension des langues, malédiction, détection du mal, de la magie, de l'invisibilité, pyrokinésie, télékinésie et polymorphie.45000 xp bien mérités



Equilosé

Scénario *Dark Earth*, pour quatre ou cinq joueurs ayant éventuellement déjà une réputation à Phénice. Il serait bon d'avoir un groupe relativement hétéroclite, capable de recueillir des informations dans chacune des castes du Stallite. Le but de cette histoire à rebondissements est de faire courir les personnages aux quatre coins de la cité.



Introduction

C'est la tempête sur Phénice, la difficile transition entre Frige et Souffle. La pluie s'abat sur le Stallite depuis plusieurs jours, drainant dans son sillage acide, boue et détritus divers accumulés sous la neige. Comme d'habitude, ce sont les fouineurs qui souffrent le plus de ces excréments urbains charriés par tonne. Les personnages, comme tous les Phéniciens, endurent le calvaire avec plus ou moins de bonheur, suivant leur caste. On attend avec impatience la cérémonie de la Transition, une procession des reliques de l'Avant qui marque la fin de Frige et le début de Souffle. Comme chaque année, la lumière va défier les ombres puisque les porteurs de relique vont sortir de la ville et se rendre jusqu'à la Chapelle des Éons avant de revenir. C'est une petite bâtisse à cinq kilomètres de la Halte des Ombres. Cette fête mineure tombe en désuétude malgré l'attachement des Phéniciens à cette procession. Même les personnages les plus incultes l'attendent en priant pour des jours meilleurs. Mais on ne peut pas dire que la situation s'arrange lorsque des soldats viennent les chercher avec plus ou moins de rudesse. Une certaine Azur Blasphème, Bellator Majeur des Contrefeux, la police secrète, désire s'entretenir avec eux promptement. Suivant la réaction des intéressés, le périple jusqu'à la Tour Aveugle, puis dans les Caves des Contrefeux, risque d'être plus ou moins mouvementé. Sur place, ils sont accueillis dans un petit bureau par Dalcien (cf. *Les PNJ*), un furet au service de Dame Blasphème. Excusant la rudesse éventuelle des gardiens du feu, il explique que sa maîtresse ne peut recevoir de visite pour le moment et qu'ils vont devoir attendre quelques minutes. Comme pour confirmer ses paroles, la voix profonde et impérieuse résonne dans les couloirs : "Depuis le temps que je vous le dis ! Un proneur assassiné, des lieux saints profanés : il se passe des choses graves ici, je ne cesse de le répéter !"

Annexe 1
L'histoire en quelques mots

zur Blasphème a servi des années le Stallite pour échouer dans une cave étouffante. Bonne guerrière et organisatrice, elle a vu tous ses espoirs disparaître à la suite des manigances politiques et commerciales du marchand Beffroi de Nadar. Elle a donc décidé que le meilleur moyen de s'enrichir était de se servir et, si possible, en nuisant à son adversaire de toujours. Son plan est simple : par le biais des personnages, elle veut discréditer Beffroi, obtenir l'autorisation de lancer une attaque contre sa demeure et filer avec le trésor du marchand. Pour ce faire, il suffit qu'on ne soupçonne jamais que c'est elle qui tire les ficelles et que les pistes soient suffisamment brouillées pour qu'elle puisse agir en paix.

Avertissement et début des problèmes

Après quelques instants de patience, Dalcien invite les personnages à le suivre dans un bureau uniquement éclairé par des braseros. Une femme de grande taille, les mains gantées, les attend en priant en silence. Elle semble fatiguée et énervée. Sans salutations d'usage, elle demande si le groupe connaît Karlat McFine, du Bocage des Ocres, Osla la pâle du Palais de Jade, ainsi qu'un marcheur du nom de Maldor Lexis. Non ? Eh bien Karlat et Maldor sont morts alors qu'Osla a disparu voilà deux jours. Et puis ? Rien, si ce n'est qu'une lettre est arrivée ce matin à la Tour de Jade avec une liste de noms : les trois déjà cités et ceux des personnages. La lettre était signée d'un nom que les conteurs connaissent peut-être : Equilosé (cf. l'encadré *la Légende d'Equilosé*).

Blasphème Azur donne la liste aux personnages avant de conclure qu'elle a fait son travail en les prévenant et que d'autres affaires plus graves retiennent son attention ailleurs. Idéalement, il serait intéressant que vous fabriquiez vous-même ce parchemin. En le donnant à vos joueurs, notez ceux qui le touchent et ceux qui sont susceptibles de porter des gants. À partir de cet instant, faites-leur faire des jets de Résistance + Contrôler avec un seuil de 5 sans leur dire quelles caractéristiques entrent en jeu. Pour ceux qui échoueraient, reportez-vous ci-dessous.

Chronologie des faits

Une fois sortis du bureau d'Azur, il est possible que les personnages se séparent et aillent vivre leur vie sans se soucier de l'avertissement. Bien. Au bout de deux crises liées au poison, il est probable qu'ils commencent à s'intéresser à cette histoire. Il y a plusieurs pistes à suivre d'urgence et ils devront rattraper le temps perdu.
Elles sont détaillées dans le chapitre suivant. Durant tout le scénario, un certain nombre de rumeurs et d'incidents vont secouer le Stallite. À vous de les mettre subtilement en avant au bon moment.

J • 10h : rendez-vous avec Azur. Une information circule déjà en ville. Gusnord, un proneur, grand maître des reliques a été retrouvé étranglé. Les assassins ont dû être dérangés car ils n'ont rien volé. Selon la rumeur, il n'y aurait que la trace d'une main sur le coup du vieillard. En fait, il a dérangé les hommes d'Azur alors qu'ils trafiquaient le reliquaire.

J • 14h : les limiers de la milice ne comprennent rien. Ils arrêtent tous les malfrats possibles pour effraction de certains temples (ceux dont les présentoirs à reliques sont les plus importants). Ces lieux saints ont été cambriolés pendant la nuit sans que rien ne soit volé.

J • 21h : Gaïa Lexis affronte une dizaine de fouineurs de la Ferraille. L'enjeu est la possession des biens de son frère Maldor. Le combat a lieu dans une arène souterraine de la Ceinture de Nux

J • 23h : une formidable explosion détruit la Rue des Sentalines à la sortie du Marché des Beaux Jours, juste à l'entrée du pont.

J+1 • 10h : la procession qui marque le changement de saison se prépare. L'explosion de la nuit oblige certains proneurs à se détourner et

à prévoir un détour par le Passage des Ravines. Il court sous le Pont des Beaux Jours (un tunnel de trente mètres), longeant ainsi la propriété de Beffroi de Nadar. Les plus petits reliquaires peuvent passer le pont sans problème et prendre l'itinéraire orignal.

J+1 • 14h : la procession principale part de l'Âtre pour descendre vers la Halte des Ombres. Comme prévu, les reliquaires les plus importants s'enfoncent dans le Passage des Ravines. Ils en ressortent quelques secondes de retard.

J+1 • 17h : les différentes processions se rejoignent et convergent vers la procession principale qui passe la Halte des Ombres et s'enfonce vers la Chapelle des Éons, à cinq kilomètres dans l'obscurité...

J+1 • 20 h : sans nouvelles des proneurs, on envoie la garde. Reliques et cadavres de prieurs sont éparpillés partout. Les reliquaires les plus gros et une bonne part des proneurs restants ont disparu.

J+1 • 21 h : on retrouve les cadavres d'autres proneurs dans une des caves de la Basilique de l'Incandescence. Azur Blasphème a disparu. Fin du scénario, début des problèmes pour les personnages.

Une histoire se dessine

Voici les pistes possibles que vos joueurs vont pouvoir suivre.

- Equilosé

Outre la légende (cf. l'encadré *La Légende d'Equilosé*), il est possible d'apprendre auprès des plus lettrés de la ville qu'un groupe de terroristes avaient pris Equilosé comme symbole. Tous les membres avaient subi des rituels d'initiation qui les avaient transformés en monstres. Les mutants avaient provoqué plusieurs explosions et étranglé des proneurs avant de se faire prendre. Ils furent condamnés à être jetés dans le cratère. Ils réclamaient l'ouverture des portes aux créatures de l'obscurité. Ils ont presque failli réussir dans l'organisation d'une invasion de Phénice par des abominations. Le plan consistait à attaquer la Halte des Lointains pendant que tous les Phéniciens se trouvaient à la fête de la Transition à la Halte des Ombres.

- Les hallucinations

Joshyme (cf. p. 51 du *livret de Phénice*) peut renseigner les personnages sur leurs crises sanguinaires. Pour se faire, il a besoin d'un oiseau médecine, qu'on ne trouve qu'au marché du Ghetto Oriental. Mis devant les malades, le moineau chante, indiquant ainsi la nature du mal. Joshyme sait interpréter les piaillements : les personnages sont victimes d'une drogue dont il n'arrive pas à déterminer la nature. Si on lui donne la liste, il la prend entre des baguettes pour ne pas la toucher et confirme que c'est bien l'origine des hallucinations.

- Maldor Lexis

Impossible de voir son cadavre. Il est l'enjeu d'un duel entre Gaïa Lexis, la sœur du défunt, et les Cancrelats, un groupe de fouineurs qui l'ont découvert. Le combat aura lieu dans une arène piégée d'un bouge de la Ceinture de Nux. Tout ce qu'il est possible de savoir, c'est que Maldor revenait de l'Obscur et qu'il a été étranglé sitôt arrivé en ville.

- Karlat McFine

Une brève recherche permet d'apprendre que McFine était un riche marchand du Bocage des Ocres (p. 48 du *livret de Phénice*) spécialisé dans les produits chimiques à base de champignons. Connu surtout pour son manque d'humanité, sa cruauté et sa pingrerie, il a été retrouvé pendu dans son bureau. Ses livres de comptes ont disparu et personne n'a l'autorisation de son héritière, Flora McFine, de parler de la mort de son père. Cette femme d'une trentaine d'années est pire que son géniteur. Il faut trouver un moyen de pression pour qu'elle daigne lâcher le moindre renseignement. Face à une grossière menace, elle fait appel à ses contremaîtres qui sont à peine plus intelligents que les champignons qu'ils cultivent. Tout ce qu'elle peut dire, c'est que son père n'avait aucune raison de se pendre. Il venait d'honorer un contrat important avec Everon Remisius, le secrétaire particulier de Beffroi de Nadar, le commerçant et prêteur sur gage. Il s'agissait d'une commande de plusieurs kilos de poudre explosive et d'un puissant dératisant.

- Osla la pâle

Cette jeune femme devait être la seule caucasienne à travailler dans une maison de passe du Ghetto Oriental. Le gérant de la Lueur de Miel la regrette amèrement. En effet, elle a disparu sous son nez sans que personne du quartier ne s'en aperçoive. C'est un affront suprême qu'il est prêt à faire payer chèrement au responsable. Il ira même jusqu'à payer les personnages pour qu'ils la retrouvent. Une brève visite de sa chambre ne donne pas grand-chose si ce n'est que de nombreux cadeaux trônant ici et là proviennent du même client : Beffroi de Nadar, un habitué. Des traces sur la partie supérieure de la fenêtre peuvent donner une indication sur le moyen qu'ont utilisé les ravisseurs d'Osla pour être si discrets : il ne peut s'agir que d'airgonautes. Les meilleurs d'entre eux habitent généralement le quartier de l'Inventorium.

Discussion au coin d'une rafle

Les petites investigations des personnages vont être troublées par la grande offensive des Limiers à l'encontre des malotrus qui ont forcé les portes de certains temples sans raison. Les interpellations se font au hasard (lisez : à la tête du client), et les méfaits involontaires qu'auraient pu commettre nos héros passent au second plan. Celui qui dirige cette opération n'est autre que Dalcien, l'assistant d'Azur Blasphème. Il trouve ce remue-ménage aussi inutile que déplaisant (il pleut toujours). Il permet aux personnages (s'il ne sait rien des crimes commis durant les crises) de se libérer des mailles du filet. En fait, il a d'autres soucis. L'un de ses hommes a trouvé les plans précis du Château d'Eau de la Grande Marche (p. 72 du *livret de Phénice*). Ils étaient sur le cadavre d'un homme mutilé rituellement mais mort d'un étranglement. Il craint qu'un événement ne se produise là-haut. Alors que Souffle va commencer, il est important de savoir que les réserves d'eau sont importantes. Sur ce, il laisse partir le groupe non sans avoir demandé des nouvelles de cette affaire de liste. Si on lui parle de Beffroi de Nadar, son visage se ferme. Beffroi est un banquier, c'est-à-dire quelqu'un qui s'est enrichi rapidement suite à l'apparition du système monétaire. Azur Blasphème lui voue une haine sans bornes et ses services ont plusieurs dossiers en cours sur lui. On le soupçonne d'avoir amassé un tel trésor en Lux qu'il peut spéculer à loisir. Il habite une véritable forteresse dominant le Marché des Beaux Jours. Sa villa est réputée imprenable et aussi bien surveillée que le Château d'Eau des Barons Cascatelle. Le rencontrer est impossible et inutile. Il ignore tout du piège qu'Azur Blasphème lui a tendu. Quant à son bras droit, Everon Remisius, il est cloué au lit depuis une semaine par une mauvaise grippe. En d'autres termes, il n'est pas l'homme qui a passé un contrat avec Karlat McFine.

Le prix du danger

Il reste une piste à suivre, celle du défunt Maldor Lexis. Selon la rumeur, il revenait donc de voyage. Mais d'où

Annexe 2

La Légende d'Equilosé

Fille de Naomeb l'Illuminé, Equilosé était tourmentée par l'envie de tout voir, de tout savoir et de tout avoir. Elle décida que sa voie n'était pas celle de la lumière, mais celle de la Sombre-Terre et partit un matin, hors des murs de Phénice. Quand elle revint, trois jours plus tard, sa main gauche avait été arrachée par une créature et son esprit curieux avait basculé dans la folie. Naomeb la recueillit et tenta vainement de lui faire retrouver la raison. La jeune fille avait touché les ténèbres et ne s'en remettrait jamais. Pire, elle était enceinte, probablement violée pendant son court voyage hors de la lumière. Son père dut se résoudre à en parler à ses supérieurs et quitta sa demeure quelques heures. La décision fut rapide : la jeune femme devait être bannie avant qu'elle ne mette au monde un mutant, une créature maléfique issue de l'obscurité. Quand il revint chez lui avec des proneurs et des gardiens du feu, toute la maisonnée avait été massacrée. Equilosé était là, transie de peur mais toujours en vie. Elle raconta que sa main était revenue et qu'elle avait tué tout le monde. Personne ne la crut et elle fut emprisonnée, torturée, pour être chassée sous le regard impitoyable de son père. Elle ne revint jamais et pourtant Naomeb fut retrouvé le lendemain, dans son lit, étranglé par une main cadavérique. Depuis, on parle du retour d'Equilosé et de sa descendance comme le symbole de la vengeance des mutants touchés par l'Obscur sur les Phéniciens.

La folie d'Equilosé

C'est un poison concocté par Azur Blasphème elle-même. Il provoque des hallucinations de plus en plus violentes, des nausées et, après une incubation de deux jours, la mort par déshydratation. Toutes les trois heures après le contact avec le parchemin, les victimes ratant leur jet de Résistance + Contrôler (Seuil 5), sont prises d'hallucinations et de crises sanguinaires. Elles se croient attaquées par tout ce qui les entoure et cherchent à se défendre. Les visions qu'elles subissent sont tout droit sorties des enfers. Pour brouiller les pistes, laissez un peu de champ entre le jet de dés et l'hallucination. En se réveillant, il est fort probable que les personnages soient couverts du sang d'un passant, d'un PNJ avec qui ils parlaient. Bien entendu, ils ne se souviendront de rien. Laissez planer un doute sur la culpabilité de nos héros. Dernier conseil : si vos joueurs peinent trop, espacez les crises. Trop nombreuses, elles peuvent nuire à la jouabilité du scénario.

venait-il ? L'inspection de ses biens pourra apporter une réponse à cette question. Le problème, c'est que sa dépouille est l'enjeu d'un combat qui doit se dérouler cette nuit au cœur d'une arène de la Ceinture de Nux. Gaïa Lexis, la petite sœur du marcheur, dispute le corps à une bande de fouineurs baptisée les Cancrelats. L'accès à l'arène est payant (selon les moyens des personnages) et on peut parier sur les résultats. Les Cancrelats étant dix, Gaïa Lexis est au plus haut dans la cote : personne ne mise sur sa victoire. Nos héros ne pourront approcher l'objet du combat, conservé dans une sorte de cage de verre à la vue de tous. Par contre, il ne leur est pas interdit d'interférer en proposant de l'aide à l'un des deux camps en présence. Ils peuvent aussi descendre dans l'arène et combattre pour leur propre compte. Elle est circulaire et truffée de pièges divers : trappes, pieux sortant des murs et du sol, flaques d'acide. L'organisateur du combat, un certain Chaldeen Dementia, peut lâcher quelques chiens pour rendre le spectacle plus attractif. Si un personnage s'inscrit, il apprend vite les règles : il n'y en a pas. Les combats sont tous à mort. À vous de rendre ce moment épique et de privilégier l'action et les rebondissements. Pour pousser les joueurs à participer, il faut savoir que Gaïa ne voudra parler à personne qui ne l'ait pas aidée. Impossible donc d'approcher par la suite le corps de son frère. En cas d'alliance, elle laisse les personnages fouiller son frère, avant d'aller l'enterrer (luxe rare à Phénice).

Complot ?

Voilà ce que le marcheur ramenait en ville : la description exacte d'une troupe armée de créatures mutantes, prêtes à profiter d'une faiblesse des gardiens du feu pour faire tomber Phénice. Leur meneur est un certain Equilosé. Le rapport, conservé dans un bambou hermétique, fait état d'au moins cent hommes dont les hybridations rituelles ne sont pas sans rappeler celles des terroristes du passé. Ils se dissimuleraient à deux jours de marche du Stallite immortel, attendant un signal de l'intérieur. Bien entendu, leur cachette n'est pas précisée et encore moins la Halte qu'ils attaqueront en premier. Insistez sur le caractère crédible d'une telle attaque. Les Phéniciens sont à ce sujet assez paranoïaques. Gaïa ne sait rien des activités de son frère mais elle sait qu'il travaillait pour un riche marchand dont elle ignore le nom.

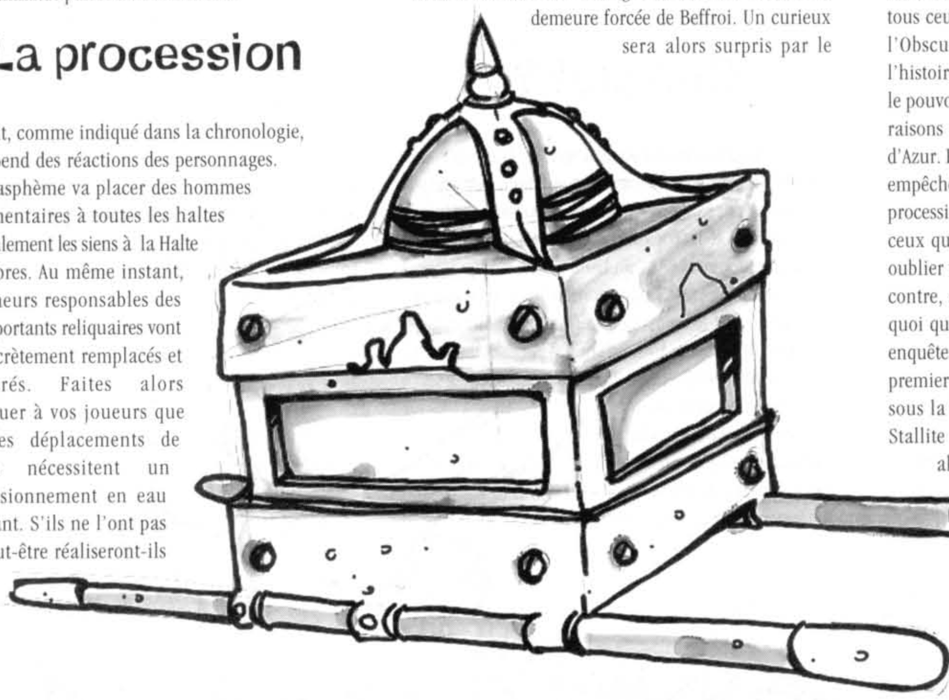
D'un autre côté, les personnages auront peut-être exploité la piste d'Osla la pâle. Une petite recherche dans le milieu et il est aisé d'apprendre qu'elle avait fait l'objet d'un contrat. Le commanditaire reste très discret mais un nom revient souvent : Beffroi de Nadar. En fouinant du côté des airgonautes, la piste remonte jusqu'à un certain Elvor le léger. C'est un spécialiste du vol groupé, ce qui lui permet de descendre, à l'aide d'un grappin, un complice et de le reprendre quelques minutes plus tard. Notre homme vit dans le Palais Arachnéen et est à la tête d'une bande de vingt hommes. Personne ne cache ici la présence d'Osla, bien au contraire. À la première violence, tous les larrons disparaîtront permettant la libération (un peu trop facile) de la jeune fille. On peut aussi faire appel à Dalcien et à Azur pour donner l'assaut au bâtiment suspendu. Une fois libre, Osla raconte ce qu'elle sait. Alors qu'elle était prisonnière, elle a entendu la voix (imitée) de son client de prédilection, Beffroi de Nadar. Il voulait mettre la jeune fille à l'abri en attendant "le grand jour". Elle a aussi compris que quelque chose allait arriver à la Halte des Lointains. En fait, sitôt la courtisane libérée, Azur Blasphème et ses hommes (s'ils ne sont pas là), font leur apparition. Osla la pâle est alors emmenée "pour sa propre protection" dans les Caves des Contrefeux. Les personnages sont à leur tour sommés de donner



les résultats de leur enquête. S'ils ont commis des crimes sous l'influence de la drogue, l'enquêtrice leur promet l'immunité en échange de leur témoignage devant ses supérieurs. Elle les cuisinera jusqu'à ce qu'ils lui recrachent le moindre détail du piège qu'elle a elle-même organisé. À peine auront-ils terminé leur récit qu'elle donne l'ordre de prendre d'assaut la forteresse de Beffroi de Nadar. Ils peuvent participer à l'action, s'ils le désirent. Le banquier défend farouchement sa demeure et hurle au complot quand on lui passe les menottes. Les gardiens du feu ne trouveront sur place aucune trace du dératisant ni de la poudre explosive. Petit détail : Everon Remisius sera "tué par accident" pendant l'assaut. Dans sa chambre (où sont déjà passés les hommes d'Azur) on trouvera un double de la commande passée à Karlat McFine.

La procession

À présent, comme indiqué dans la chronologie, tout dépend des réactions des personnages. Azur Blasphème va placer des hommes supplémentaires à toutes les haltes mais seulement les siens à la Halte des Ombres. Au même instant, les proneurs responsables des plus importants reliquaires vont être discrètement remplacés et massacrés. Faites alors remarquer à vos joueurs que tous ces déplacements de troupes nécessitent un approvisionnement en eau important. S'ils ne l'ont pas fait, peut-être réaliseront-ils que Karlat McFine a fourni à un inconnu un puissant poison pour "dératiser" et qu'un mutant possédait les plans du Château d'Eau. Alors que la procession commence et que les gardiens du feu courent dans tous les sens, il faut pousser les joueurs à l'action. Faites-leur comprendre qu'un compte à rebours a débuté même s'ils ignorent sur quoi il débouchera. L'idéal serait de les faire galoper dans tout le Stallite et de les faire croiser les porteurs de reliquaire. Peut-être remarqueront-ils que tous les proneurs sont encapuchonnés (et curieusement baraqués) ? Peut-être réaliseront-ils que certaines des processions sont déviées du chemin habituel suite à l'explosion ? Ils pourront trouver étonnant que les dix plus gros reliquaires fassent une halte discrète dans le très sombre Passage des Ravines bordant la demeure forcée de Beffroi. Un curieux sera alors surpris par le spectacle qui s'offrira à lui. Le phénomène ne dure que quelques secondes : juste le temps pour des hommes d'Azur de remplir les coffrets supposés mettre en valeur les reliques de lourds sacs de Lux volés au banquier. Officiellement, ils étaient restés pour veiller à ce que personne ne pille les biens de Beffroi. Doucement mais sûrement, sa fortune va partir vers les portes de la ville, sous les acclamations de la foule des Phéniciens. Pour plus de sécurité, Azur va partir avec la procession, pour escorter les proneurs.



Conclusion

Sitôt hors de portée, les hommes d'Azur massacrent tous ceux qui ne sont pas dans le coup et filent dans l'Obscur avec le plus gros butin jamais volé dans l'histoire de Phénice. Une seule personne aurait alors le pouvoir de les arrêter : Dalcien. Il le fera pour deux raisons : la justice et la possibilité de prendre le poste d'Azur. Lui seul peut rameuter des gardiens du feu pour empêcher le passage de la Halte ou pour rattraper la procession. Bien entendu, il sera reconnaissant envers ceux qui l'ont aidé dans sa promotion et sera prêt à oublier tous les crimes commis pendant les crises. Par contre, si Azur disparaît sans que personne n'y fasse quoi que ce soit, les plus hautes autorités feront une enquête (menée par Dalcien bien sûr). On accusera en premier lieu ceux qui ont fait tomber Beffroi de Nadar sous la fallacieuse accusation de complot contre le Stallite : les personnages. Les ennuis commenceront alors vraiment maintenant pour eux.

Auteur :
Benoît ATTINOST
Illustrations :
Pierre BORDENAVE

Les PNJ

Azur Blasphème

Une quadragénaire d'une grande beauté. Elle a les cheveux blancs en brosse, ce qui lui donne l'air sévère. Dominatrice, elle adore clouer le bec aux petits rigolos. Sa haine pour Beffroi est bien connue et elle n'en est pas à sa première tentative pour le faire tomber. Elle préférera se battre à mort plutôt que de voir échouer son plan.

Statut 4
Prestance 4/Influencer 4/Impressionner 4/Séduire 2
Trempe 4/Motiver 3/Résister 3
Agilité 2/Esquiver 3
Force 2
Résistance 3/Endurer 3
Hargne 3/Surprendre 3
Sens 3/Observer 2
Art Martiaux 3/ Fortépée 2/Troislame 2.
Azur possède tous les attributs nécessaires au commandement à 4.

Dalcien

Affable, chafouin et discret, Dalcien est, à première vue, parfaitement antipathique. Pourtant c'est probablement le PNJ qui sera le plus utile et le plus coopératif. Il n'est pas honnête mais comprend rapidement où est son intérêt.

Statut 3
Prestance 2/Impressionner 3
Hargne 2/Surprendre 4
Agilité 2/Camoufler 4
Force 2
Résistance 2/Endurer 1
Sens 4/Observer 5/Surveiller 5
Trempe 2
Arts Martiaux 2/Katar 4
Toutes les compétences d'un Limier de la Milice à 4.

Gaïa Lexis.

Guerrière et gladiateur professionnel, elle aidera quiconque peut venger l'assassinat de son frère. Elle peut appuyer un groupe en mal de combattant.

Statut 3
Reprendre les caractéristiques de Zark Runther (p. 61 du livre de Phénice), sauf les compétences de combat.
Arts Martiaux 4/Hache 5/Écorcheur 5/Basselame 4.

Les Contrefeux d'Azur.

Ils sont voués corps et âme à Azur. Reprenez les caractéristiques de Malena Sambre (p. 76 du livre de Phénice). Impitoyables, ils vont commettre plusieurs crimes pour arriver à leurs fins.
Statut 2

La nuit sans visage



Ce scénario est destiné à des investigateurs expérimentés, possédant déjà une bonne connaissance du Mythe de Cthulhu. La première partie est assez linéaire ; par la suite, les PJ sont libres d'agir comme bon leur semble : le Gardien des Arcanes disposera alors d'une liste des lieux à visiter et d'une hronologie détaillant les principaux événements de l'aventure.

Neillands vit seul

L'intégralité de l'aventure se déroule à la sortie du petit village de Brompton, à une vingtaine de kilomètres à l'ouest d'Ipswich. Peuplé d'une cinquantaine d'habitants, le hameau est un endroit suffisamment neutre pour que vous puissiez le transposer où bon vous semble, en Nouvelle-Angleterre ou ailleurs : l'essentiel est qu'il y ait une forêt et que le lieu soit éloigné de toute agglomération importante. Armstid Neillands habite à la lisière de Brompton ; c'est un vieil ami des PJ ou, du moins, de certains d'entre eux (à vous de déterminer dans quelles circonstances ils l'ont connu). Cela fait maintenant plusieurs années qu'ils ne l'ont pas vu. Aussi n'ont-ils aucune raison particulière de refuser l'invitation qui leur est faite de venir passer le nouvel an chez lui, à Brompton. Neillands est un homme d'une cinquantaine d'années - un comptable. Il travaille depuis quelques années, comme il le précise dans sa lettre, au sein d'une sorte d'orphelinat privé pour enfants handicapés mentaux. Les PJ ne sont jamais venus à Brompton. Leur ami leur a promis un séjour pittoresque, et de nombreuses anecdotes locales susceptibles d'attiser leur curiosité. Le village n'étant desservi que par une petite route mal entretenue, les personnages peuvent s'y rendre en voiture, s'ils possèdent un véhicule personnel, ou en taxi, s'ils ont pris le train jusqu'à Ipswich. La maison de Neillands est une petite bâtisse isolée mais bien entretenue, située à l'orée d'une forêt de hêtres et de chênes. Armstid accueille ses amis avec enthousiasme et leur fait rapidement visiter sa demeure : une maison toute simple, avec deux chambres d'amis, un salon confortable, une cheminée et une cuisine assez coquette. Neillands vit seul : il ne s'est jamais marié. Il préfère vivre ainsi, explique-t-il, au milieu de la nature, avec ses livres et ses pensées. Nous sommes le 31 décembre (l'année importe peu) et la nuit s'apprête déjà à tomber. La plupart des habitants de Brompton sont partis passer les fêtes en famille, à Ipswich ou plus loin. L'endroit respire le calme et la sérénité. Des odeurs de dinde rôtie chatouillent déjà les narines des convives. La soirée ne fait que commencer.

Malades, très malades

Attablés devant un assortiment de hors-d'oeuvre plus appétissants les uns que les autres, les PJ commencent à se détendre. Armstid a sorti quelques bouteilles, et les langues commencent à se délier. Il est possible que tous les personnages ne connaissent pas Neillands. Cela n'a aucune importance. C'est un homme éminemment sympathique, qui sait mettre ses hôtes à l'aise. Son paisible embonpoint et sa moustache grisonnante trahissent un tempérament raisonnablement hédoniste. Les discussions vont bon train. Neillands parle surtout de son travail et de monsieur Blackwell, qui dirige l'établissement éponyme. L'orphelinat Blackwell, explique Neillands, n'est rien d'autre qu'un petit manoir, niché à quelques centaines de mètres de chez lui, au cœur de la forêt. C'est un endroit charmant et tranquille et son directeur, s'il faut en croire Neillands, effectue un travail admirable. L'orphelinat Blackwell accueille une demi-douzaine de

Chronologie indicative

T - 4 heures. Le soir est tombé depuis quelque temps lorsque Blackwell essaie, comme il y a cinq ans, d'invoquer une Maigre Bête de la Nuit. Cette première tentative est un échec.
T - 3 heures. De façon diffuse, Jack a "senti" la présence de la créature. Affolé de surcroît par les hurlements répétés des "enfants" qu'il doit nourrir trois fois par jour, ses nerfs lâchent et il sombre dans une sorte de catatonie nerveuse dont rien ne semble pouvoir le tirer.
Plus tard. Jack sort subitement de sa prostration et libère deux des cinq enfants. Les créatures s'échappent dans la forêt. Jack sort du manoir en hurlant, et Blackwell s'aperçoit de ce qu'il a fait. Il se précipite chez Neillands pour lui demander son aide.
T. Les personnages se rendent au manoir.
T + 2 mn. Une violente altercation éclate entre Blackwell et Neillands lorsque ce dernier aperçoit l'un des deux enfants et demande des explications. Blackwell tue Neillands et l'enfant, puis oblige Jack, qui a suivi la scène, à enterrer les deux corps. Jack se charge du cadavre de l'enfant, mais s'enfuit de nouveau, laissant celui de Neillands à découvert.
T + 1 heure. L'enfant restant parvient à libérer ses trois congénères, qui disparaissent à leur tour dans la forêt. Blackwell les poursuit, arme à la main, mais il n'a pas l'intention de les tuer : l'un d'eux est déjà mort pour rien, et le directeur de l'orphelinat a besoin des autres. Malheureusement pour lui, les enfants sont très difficiles à maîtriser, et trop craintifs pour être ramenés à la raison. De toute façon, Blackwell les considère comme des idiots. Il se contentera donc de les épier dans la forêt et d'essayer de les attraper par surprise, d'abord tout seul, puis avec l'aide de Jack (voir *T + 2 heures*) Dans le même temps, il lui faudra composer avec les PJ. En ce qui les concerne, il n'hésitera pas à utiliser son arme à feu.
T + 2 heures. Blackwell parvient à ramener Jack à la raison, sous la menace de son arme. Désormais, le domestique est de son côté. Si les personnages ne l'ont pas intercepté et neutralisé auparavant, ils comptent maintenant un ennemi de plus.
T + 3 heures. Blackwell est parvenu à récupérer deux des quatre enfants disparus. Il les attache dos à un arbre, et tente de retrouver les deux autres, abandonnant peu de temps après si les PJ sont toujours en activité et si le jeu devient trop dangereux.
T + 4 heures. Dans le cimetière, Blackwell tente une nouvelle invocation (sortilège *Invoquer une Maigre Bête de la Nuit*). Cette fois-ci, la créature entend son appel.
T + 4 heures et dix minutes environ. Arrivée de la Maigre Bête de la Nuit (cf. *Épilogue*.)

pensionnaires - des handicapés mentaux âgés tout au plus d'une dizaine d'années. Neillands ne les voit jamais. Outre la comptabilité, son travail consiste à assurer la liaison avec le monde extérieur, monsieur Blackwell ne sortant presque jamais de chez lui. Neillands répond au téléphone, fait les courses une fois par semaine et se charge du bon fonctionnement général de l'établissement. C'est une tâche facile et généreusement rémunérée : Armstid Neillands est un homme heureux. Que deviennent les enfants une fois atteint l'âge adulte ? Il n'en sait rien, l'orphelinat n'est ouvert que depuis cinq ans. Où monsieur Blackwell trouve-t-il les fonds nécessaires à son bon fonctionnement ? Fortune personnelle, probablement un héritage. De quoi souffrent exactement les pensionnaires de l'établissement ? Oh, ils sont malades, *très* malades, explique Neillands avec une moue contrite. D'ailleurs, il ne les voit pratiquement jamais : ce ne sont vraiment pas des enfants comme les autres. Pourquoi monsieur Blackwell se dévoue-t-il à leur cause avec un tel... désintéressement ? Tout simplement parce que son frère et lui sont également des orphelins et en ont semble-t-il beaucoup souffert.

Avalé par la nuit

"D'ailleurs, c'est là que les choses deviennent réellement intéressantes, souffle Neillands en rapprochant son visage de celui de ses interlocuteurs avec des mines de conspirateur. Le nom du frère de monsieur Blackwell ne vous est sans doute pas inconnu. Si je vous dis qu'il s'appelle..."
Quiconque réussit à cet instant un jet de Mythe de Cthulhu hasardera sans même y penser le prénom d'Aubrey. À l'instar de Justin Geoffrey, Aubrey Blackwell, poète de son état, connut son heure de gloire il y a quelques années, en publiant sous le manteau des ouvrages pour le moins sulfureux, tels que "La nuit sans visage" ou "Esprit réduit en poudre". Si les PJ ne connaissent pas Aubrey, Neillands éclairera leur lanterne sans trop se faire prier. Les informations dont il dispose lui ont été fournies par Vernon Blackwell, son frère aîné. Aubrey Blackwell a toujours été un garçon à problèmes : habité par d'étranges "visions", il a passé une partie de sa jeunesse à arpenter le désert d'Arizona à la recherche d'une prétendue cité mythique qu'il n'a bien évidemment jamais trouvée. Sa femme, Rachel, est revenue très éprouvée de l'une de leurs étranges expéditions. Aubrey, déclarait-elle, avait disparu "dans un grand bruissement d'ailes, *avalé* par la nuit". Par charité, Vernon l'a recueillie dans son établissement et l'a confiée aux bons soins de Jack, son jardinier. Mais la pauvre femme est décédée quelques mois plus tard, visiblement démente. Cela s'est passé il y a quelques années, au moment où Vernon recueillait ses premiers orphelins. Aubrey n'a plus jamais donné de nouvelles. À l'heure qu'il est, il est certainement mort. Une bien triste histoire.

Un problème au manoir

Le silence qui suit les révélations de Neillands est légèrement pesant. Tout le monde se regarde sans parler. Dehors, le vent agite les branches des arbres avec fureur. Les douze coups de minuit retentissent de façon presque impromptue. "Bonne année quand même..." hasarde le comptable d'une petite voix gênée. C'est à ce moment que quelqu'un frappe à la porte. Trois coups secs et nerveux. Armstid, qui n'attend évidemment personne, se lève avec une grimace inquiète. "Neillands, dépêchez-vous, bon Dieu !" s'impatiente une voix au-dehors. "Monsieur Blackwell !" s'exclame l'intéressé, visiblement surpris. Blackwell, un grand homme sec d'une quarantaine d'années, vêtu d'un élégant costume anthracite et d'un épais manteau de laine noire, promène un regard soupçonneux sur les PJ. "Ah, constate-t-il sèchement, vous avez des invités." Armstid est sur le point de s'excuser, mais Vernon Blackwell ne lui en laisse pas le temps. "Neillands, nous avons un problème au manoir. J'ai besoin de votre aide." Neillands demande des précisions, mais le directeur le pousse vers la porte. "Passez une veste et suivez-moi. Ça ne sera pas très long." Neillands proteste mollement. "C'est que... j'ai des invités," explique-t-il en s'habillant pour sortir. "Ils boiront en vous attendant, tranche Blackwell. Allez, dépêchez-vous." Avec un geste désolé, Neillands le suit et, au moment de refermer la porte, adresse un petit signe à ses invités, comme pour s'excuser. "Eh bien, continuez sans moi" plaisante-t-il avec un sourire penaud. Les deux hommes disparaissent. Dehors, la pluie s'est mise à tomber en bourrasques glacées, une pluie de janvier. Les personnages vont certainement rester ainsi un petit moment (cinq minutes ? une heure ?) avant de prendre la décision de sortir à leur tour. Neillands, de toute façon, ne reviendra pas. Pour des questions de commodité, la chronologie indicative qui vous est proposée en encadré prend comme référent T le moment où les PJ quittent la maison de leur hôte pour se rendre à l'orphelinat. à partir de cet instant, les personnages sont livrés à eux-mêmes et ne disposent que de quelques heures pour empêcher Blackwell de parvenir à ses fins. Le chapitre suivant, *Et pour de vrai ?*, détaille la *véritable* histoire de Blackwell. Vous disposez également d'une liste des principaux lieux de l'aventure et des indices éventuels pouvant s'y trouver. Le reste est une question de bon sens...

Et pour de vrai ?

Aubrey Blackwell n'a jamais réellement existé. Lui et son frère Vernon ne sont qu'une seule et même personne, et cette personne a basculé depuis longtemps dans une folie totale et irrémédiable. Il y a cinq ans, Blackwell, déjà passablement dérangé, est parti dans les déserts du Texas accompagné de sa jeune sœur Rachel - une pauvre créature à moitié simple d'esprit. À cette époque déjà, son objectif ultime était d'entrer en contact avec Nodens, le Seigneur du Grand Abîme. Féru d'occultisme et de poésie mystique, dévoré d'ambition, Blackwell a commencé par invoquer une Maigre Bête de la Nuit. L'invocation a réussi, mais la créature a échappé à son contrôle et s'est emparée de Rachel. Lorsque Blackwell l'a retrouvée, la jeune femme gisait inconsciente, à quelques kilomètres de l'endroit où elle avait disparu. Quelques semaines plus tard, son ventre s'est mis à gonfler et l'explorateur a compris ce qui s'était passé. Rachel était enceinte : la créature l'avait fécondée. Grâce aux subsides versées par de riches occultistes friands de son œuvre, Blackwell a décidé de faire table rase du passé. Il a acheté un manoir en Nouvelle-Angleterre, y a installé sa sœur et s'est construit une existence nouvelle, inventant cette histoire d'enfants abandonnés, de frère dément et d'héritage miracle. Au bout de quelques mois, Rachel a donné naissance, dans d'horribles souffrances, aux sept "enfants" que lui avait offerts la Maigre Bête de la Nuit, avant de mourir, la cage thoracique atrocement déformée. Pour éviter les regards soupçonneux, Blackwell a fondé un orphelinat. Tout autre que lui aurait tué les cinq malheureuses créatures (deux enfants sont morts à

la naissance) pour abréger leur misérable existence. Mais Blackwell, lui, n'a pensé qu'à sa prochaine invocation. "Cette fois, s'est-il promis, la créature devra m'obéir et me conduire à son maître Nodens. Elle le devra, parce que je détiens ses enfants, et que je peux leur faire du mal." Jack, une sorte d'idiot du village, a été engagé pour s'occuper de cette répugnante progéniture. Peu de temps après, Neillands a suivi à son tour. Mais lui n'a jamais rien su de ce qui se passait dans les combles du manoir Blackwell. Longtemps, le maître des lieux a repoussé le moment de tenter une nouvelle invocation : ces créatures que lui avaient léguées Rachel étaient si fascinantes à étudier, si riches de possibilités ! Aujourd'hui qu'il s'est presque décidé, les nerfs de Jack ont malheureusement fini par lâcher : il a libéré deux des cinq enfants, qui errent maintenant dans la forêt, totalement désemparés.

Le manoir

C'est ici, évidemment, que les personnages trouveront le plus d'indices sur Vernon Blackwell et ses abominables activités. De nombreux jets de Trouver Objet Caché s'avéreront certainement nécessaires pour les dénicher tous.

- **Le cellier** : rien de particulier dans cette cave, si ce n'est quelques rats énormes et un tunnel, dont l'entrée est masquée par un tonneau, qui conduit sous un rocher, dans la forêt.
- **Le bureau** : un tiroir fermé à clé renferme une copie de l'acte de naissance d'Aubrey Blackwell, un faux assez bien imité, ainsi qu'un certificat de décès concernant Rachel (Vernon est cité en tant que frère de la victime) qui semble avoir été rempli avec précipitation et négligence (le nom du médecin : Julius Gardner).
- **Le salon** : rien de particulier. C'est là que travaillait Armstid ; ses cahiers de comptes sont restés ouverts à la page de la veille.
- **Le boudoir** : c'est là où la partie *Aubrey* de Blackwell se réfugiait pour écrire. Ses notes sont classées par année, dans un grand classeur noir soigneusement verrouillé. Un PJ attentif remarquera que l'écriture est exactement la même que celle des documents signés Vernon B. qu'on peut trouver dans d'autres pièces. Les poèmes et notes de Blackwell nécessitent une semaine de lecture (perte de SAN 1/1D4 ; + 3 % en Mythe de Cthulhu ; sortilège : invoquer une Maigre Bête de la Nuit).
- **La chambre de Jack** : de loin, la pièce la plus sale du manoir, avec les cellules des enfants. Une simple paillasse et un pot d'aisances dont le contenu a été renversé. Le mot "Nodens" a été gravé au mur très récemment, au couteau (crise de panique de Jack).
- **La chambre de Blackwell** : rien de particulier, si ce n'est une photo de famille montrant Vernon (qui n'a jamais été orphelin) à l'âge de douze ans, entouré de ses parents et d'une fillette un peu plus jeune (Rachel).
- **La chambre d'amis** : c'est dans cette chambre qu'est morte Rachel, et il y règne toujours une odeur indéfinissable. Des traces de sang au mur, pratiquement effacées.
- **La bibliothèque** : entre autres manuels de géographie exotique, d'ethnologie, de poésie mystique et d'ésotérisme, l'observateur attentif pourra dénicher un exemplaire du *Peuple du Monolithe* de Justin Geoffrey, du volume XI des *Révélations de Glaaki* et d'une version récente du *Manuscrit de Hoag*.
- **Les combles** : la porte de ce long couloir bordé de cellules exiguës est blindée. Jack et Vernon possèdent chacun leur clé, mais il est possible de s'introduire par l'extérieur, en passant par une lucarne. C'est ici que sont enfermés les cinq enfants, détenus dans des conditions abjectes dans de petits cachots aux murs de pierre que Blackwell a construits lui-même. Les pensionnaires y sont habituellement enchaînés : tout dépendra de l'heure à laquelle les PJ arriveront.

La maison de Neillands

Les PJ peuvent toujours retourner y jeter un œil. Dans un tiroir de son secrétaire, leur ami conservait les articles de journaux qui lui paraissaient étranges. La plupart sont sans intérêt. L'un d'entre eux mentionne pourtant le décès du docteur Julius Gardner (accident de chasse), il y a un peu plus de quatre ans.

La forêt

Planté de chênes et de hêtres, ce bois assez profond est suffisamment sombre et touffu pour abriter, plusieurs heures durant, des enfants en fuite et un occultiste dément. À vous de gérer les poursuites comme vous l'entendez et de jouer sur les effets de surprise que peut ménager le décor - mares d'eau saumâtre, rochers, branches qui craquent, engoulevents, etc. Cette nuit-là, la lune a déjà disparu sous l'horizon (comme l'exige le sortilège), ce qui n'arrangera pas les choses. On l'aura compris, l'aventure peut facilement devenir une expérience éprouvante pour les nerfs de vos joueurs. Ne vous privez pas des effets de manche habituels : monolithes faussement suspects, animaux nocturnes, montées de stress soudaines ("Roger ? C'est toi ?") et face à face brutaux.

Le cimetière

Installé dans une clairière, à quelques dizaines de mètres du manoir, ce petit cimetière improvisé ne comporte que quatre pierres tombales. Deux d'entre elles sont vierges d'inscription et sont placées côte à côte. Ce sont celles des enfants, comme les PJ pourront s'en rendre compte s'ils déterrent ce qui reste des corps. La troisième est celle de Rachel Blackwell. Son nom a été gravé sur la pierre, ainsi que la date de sa mort, et le vers suivant : *"on ombre passe sur le désert, riche déjà de ces existences, boursouflures impies, mais nécessaires au bord de l'abîme* - Aubrey Blackwell." Le corps de la jeune femme se trouve bien sous cette stèle, les côtes littéralement fracassées. La quatrième stèle porte le nom d'Aubrey, et une date de décès identique à celle de sa prétendue femme. Un signe, qu'un score de compétence de 20 % minimum en Mythe de Cthulhu permettra d'identifier comme étant le Signe des Anciens, y a également été gravé. Bien entendu, il n'y a rien sous cette stèle. La pierre est simplement l'artefact dont Blackwell se servira, le moment venu, pour tenter une nouvelle invocation. Un jet de Trouver Objet Caché révélera des traces de pas assez fraîches. Ce sont celles que l'occultiste a laissées lors de sa première invocation.

Le village de Brompton

En ce jour de fête, et à une heure avancée de la nuit, les habitants de Brompton (ceux qui sont restés) ne





seront pas d'une grande aide aux personnages. Pour commencer, personne ne voudra croire à leur histoire. Et puis d'abord, qui sont-ils ? On ne les a jamais vus dans le coin. Il faudra, pour s'assurer le concours du shérif local (par ailleurs passablement éméché), déployer des trésors de patience et de persuasion. Ceci étant, le jeu en vaut peut-être la chandelle : une fois qu'il aura vu les corps, ce sympathique personnage (qui à première vue n'a aucune raison de soupçonner Blackwell de quoi que ce soit) pourra donner un sacré coup de main aux personnages, accompagné éventuellement de quelques hommes de main. Pour le reste, le manoir Blackwell est trop éloigné de Brompton pour que les villageois puissent entendre ce qui se passe.

Épilogue

Quatre heures après l'arrivée des PJ, et si ces derniers ne sont pas parvenus à l'arrêter, Blackwell parvient à invoquer une Maigre Bête de la Nuit, au milieu de son petit cimetière. Il commence ses incantations dans la pénombre et ne s'avance à découvert qu'au dernier moment. Les enfants qu'il est parvenu à capturer sont jetés au sol devant lui, pieds et poings liés, absolument sans défense. Quelque temps plus tard, la créature apparaît dans un sinistre battement d'ailes. Elle tourne la tête vers ses victimes, en saisit une, semble la considérer un instant avec attention, puis la relâche à terre, après lui avoir arraché la tête. Les mains tremblantes, Blackwell s'avance, lui ordonnant de lui obéir et de l'amener à Nodens, son maître. La créature fait claquer ses ailes, avance ses pattes préhensiles et s'empare sans ménagement de l'occultiste. Celui-ci se laisse faire. La Maigre Bête de la Nuit a un dernier regard pour l'autre enfant. "Nodens ! crie Blackwell. Amène-moi à Nodens, vois ! Ces enfants sont les tiens !". La créature ne semble pas vraiment comprendre. Dans un nerveux battement d'ailes, elle reprend son envol. Paniqué, Vernon commence à comprendre que la Bête n'a aucune intention d'obéir à ses ordres et que la vue de ses soi-disant rejetons n'a rien provoqué en elle. Le monstre s'envole. L'occultiste se met à hurler des vers d'Aubrey Blackwell - *"ton royaume, ô sublime vieillard, s'ouvre en moi de nouveau, et la douleur se déploie en franges stellaires irisées de mort, et ton visage approche, et..."* Ses derniers mots se perdent dans le vent, et la créature disparaît, avalée par la nuit.

Auteur : Fabrice COLIN
Illustrations : Virginie AUGUSTIN

PNJ

Vernon Blackwell

Vernon Blackwell est un fou dangereux et manipulateur : Armstid lui-même ne s'en est jamais rendu compte. Dans un premier temps, si cela est possible, il essaiera de faire croire aux PJ que son frère Aubrey est revenu au pays pour le tuer ; il leur expliquera ensuite que les petits-fils de Nodens sont le résultat d'expériences horribles réalisées par ce même Aubrey, et que les vrais orphelins, qui couraient trop de dangers ici, ont momentanément été transférés en lieu sûr. Bref, il s'enfoncera dans des explications aussi abracadabrantes qu'étrangement plausibles, en se persuadant lui-même de leur véracité... jusqu'au moment où ses supercheries seront découvertes. Il disparaîtra alors dans la forêt et se muera en assassin efficace et silencieux, en attendant de pouvoir réaliser son invocation.

FOR 14 CON 12 TAI 12 INT 17
POU 18 DEX 11 APP 13 Points de vie : 12
Bonus aux dommages : + 1D4.
Armes : revolver (calibre 32) 60 %, 1D8 points de dommages.
Sorts : Invoquer une Maigre Bête de la Nuit, Contacter une Goule (si le Gardien le désire, il peut s'agir de Rachel).

Jack

Légèrement demeuré, âgé d'une trentaine d'années, Jack est d'autant plus dévoué à son maître que ce dernier lui inspire une crainte abjecte. Parfois, cette peur prend le dessus, et Jack devient capable d'agir contre son maître. Le plus souvent, il suffira pourtant d'un regard ou d'une parole de Blackwell pour que ses velléités de rébellion, attisées par le dégoût que lui inspirent les petits-fils de Nodens, soient rapidement réduites à néant.

FOR 15 CON 15 TAI 12 INT 7
POU 9 DEX 14 APP 9 Points de vie : 14
Armes : coup de poing 70 % 1D3 + 1D4 pts de dommages
fusil de chasse (calibre 12) 45 %.

Les petits-fils de Nodens

Doués d'une intelligence animale, les enfants de Rachel sont de petites créatures contrefaites, au dos couvert de tumeurs poilues, au visage grimaçant et irrégulier et aux longs bras noueux terminés par des serres. Leurs yeux sont dénués d'expression, leur peau présente des reflets brunâtres, et ils dégagent une odeur repoussante. Ils sont très craintifs et n'attaquent que s'ils se sentent menacés, en essayant de mordre et de griffer leur adversaire. Ils savent grimper aux arbres, et s'expriment en émettant des sortes de chuintements sonores.

FOR 9 CON 8 TAI 8 INT 5
POU 18 DEX 17 APP 5 Points de vie : 8
Armes : Griffes 50 %, 1D6 points de dommages
Morsure 40 %, 1D6 points de dommages.

NB : une confrontation avec la Maigre Bête de la Nuit n'est pas à exclure. Les caractéristiques de cette créature se trouvent dans le livre de règles de *l'Appel de Cthulhu*.



L'île du docteur Momo

Ce scénario va entraîner le shaani sur une île perdue dans la mer des limbes. Là, il y fera la rencontre de peuples hybrides primitifs, ainsi que de leur dieu créateur. Des actions des personnages va dépendre le destin de l'île...

Allô Momo bobo...

L'histoire commence il y a une soixantaine d'années de cela. Maurique Albamani, Momo pour les intimes, brillant généticien schizophrène et mégalomane, se fait muter à pétaouchnok par les hautes instances humaines, à cause de ses agissements sur les autochtones, jugés indignes par ses collègues (c'est dire...). En route pour une mission scientifique, flanqué de quelques collaborateurs tous aussi écervelés que lui, le convoi, à la suite d'un sabotage (en langage humain, on appelle ça une classification de dossier), s'écrase sur une île perdue au beau milieu de la Mer des Limbes.

La petite équipe se remet difficilement de l'atterrissage forcé, mais ne tarde pas à passer pour des dieux tombés du ciel par les trois peuples primitifs de l'île (un peuple de Kelwin, un d'Ygwan et un autre de Woon). Très vite, Momo prend la direction de l'île, lobotomise ses collaborateurs et se laisse peu à peu aller à des dérives psychotiques. Une scientocratie s'instaure, les primitifs servent de cobayes à Momo qui met alors en place un vaste projet de colonisation insulaire par trois essences primaires auxquelles il voue un culte fanatique : l'objet, le végétal et l'animal...

Les Kelwins se voient greffer une grosse mécanique en guise de système vital ou locomoteur, les Ygwans mutent en hybrides végétaux et on associe aux gènes des Woons des propriétés d'animaux sauvages. Puis, une fois tout son petit monde créé, le dieu Momo sème la pagaille au sein de ces trois peuples pour conforter le fameux adage : diviser pour mieux régner. Semant des reliques divines dans l'île, sacrant l'un des peuples "élu du dieu Momo", affublant un autre d'une malédiction divine, Momo s'amuse comme un petit fou, jusqu'au jour où, atteint d'une maladie tropicale, il est condamné à rester cloîtré dans son laboratoire. Là, il se greffe un double cybernétique pour enrayer la maladie. Coupé du reste de son île, il ne peut savoir ce qui s'y passe qu'à travers les yeux de ses voyeurs, sortes d'insectes cyborgs démesurés. Il s'attelle alors à sa plus grande création : le concept...

Oh mon batôôôôôô !

Plusieurs raisons peuvent amener le shaani à accoster sur l'île. À vous de choisir celle qui vous convient le mieux sachant que le prétexte n'a pas grande importance :

- le shaani est poursuivi par les autorités humaines, il s'échappe dans un jet et s'écrase sur la plage à cause du mauvais temps...
- le shaani fait partie d'une délégation de dirigeables marchands. Ce dernier se fait canarder par la DCA automatique de Momo. Seul le shaani survit à la catastrophe...
- le shaani est à bord d'un bateau-monde résistant qui capte un appel au secours provenant de l'île. Le shaani est envoyé en mission de reconnaissance...
- le shaani est à bord d'une galère d'esclaves (allez savoir comment ils ont atterri là). Tempête. Le navire coule. Les personnages se réveillent sur une île exotique...

Debout fainéants !

Peu importe la façon dont les personnages arrivent sur l'île. Soit ils sont inconscients et reprennent lentement leurs esprits, soit ils accostent par la plage. De toute façon, les personnages se retrouvent sur la plage. En fonction de la direction qu'ils vont choisir, le scénario prendra une certaine tournure car l'ordre de rencontre des trois peuples a son importance. Le shaani peut très bien se séparer et explorer les trois directions proposées : le nord, l'est ou l'ouest (le sud étant la mer), ou partir ensemble à la découverte de l'île.

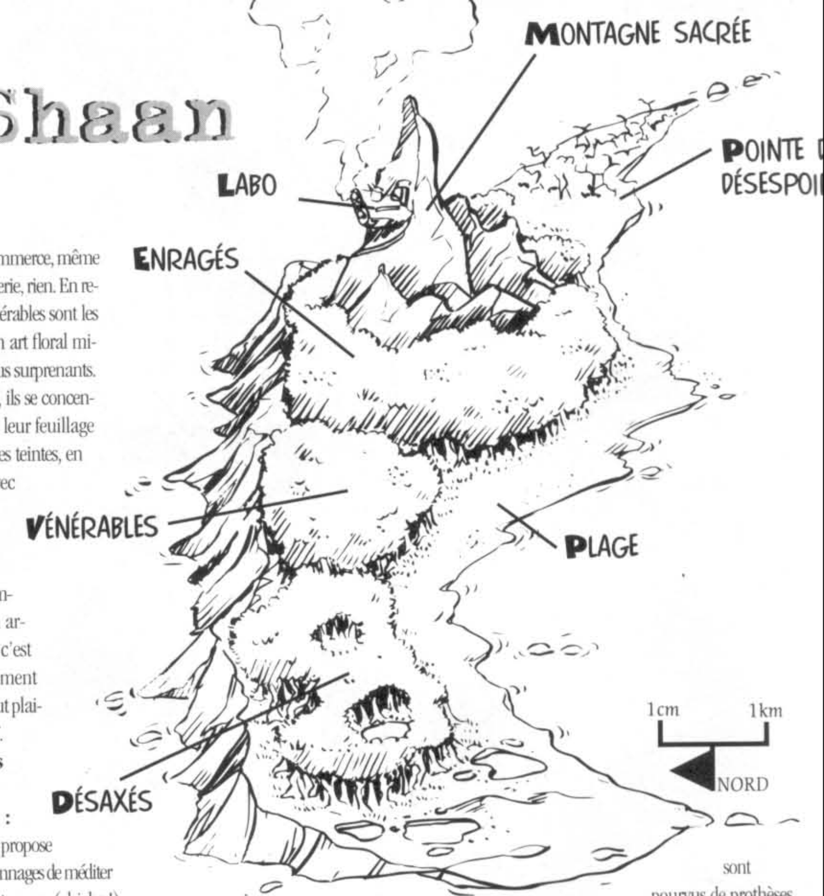
Une famille en nord

La forêt devient plus dense. Par endroits, certains arbres s'entremêlent pour former de véritables forteresses. La lumière a du mal à pénétrer. Le silence est troublant, comme si rien n'existait. Cela frappera d'autant plus les personnages s'ils ont eu l'occasion d'aller à l'est ou à l'ouest de l'île. En s'enfonçant petit à petit, les personnages vont se perdre. Ils auront le sentiment d'être déjà passés à certains endroits, de tourner en rond. Pire, que la forêt se déplace en même temps qu'eux...

Les vénérables

Population : 35	Arts : 10
Combat : 2	Technologie : 0

Shaan



Nature : 10 Sciences : 5
Commerce : 2 Religion : 5
Magie : 10

Les vénérables sont le fruit d'un croisement entre Ygwan et règne végétal. Lents et paisibles, ils peuvent rester immobiles des semaines entières à méditer. Ils utilisent une magie très particulière : la Maan. Un vénérable invoque un trihn d'Âme (la Maan ne fonctionne qu'avec un trihn d'Âme) par la méditation mais, contrairement à la magie nomoï, il laisse pénétrer le trihn en lui. Comme un rituel d'embiose, il y a conflit (avec jet sous Âme + Personnel + Maan - diff. trihn).

Si le Maaniste rate son jet, il perd 1 point d'Âme (durée de l'invocation : puissance du trihn/minute) !

La réussite du conflit ne fait pas gagner de points d'acquis, mais provoque une torsion de la réalité, dont l'effet dépend de la puissance du trihn invoqué. Les effets de la Maan ne sont pas tous connus : on a déjà pu remarquer de nombreuses modifications du son et de la vision, ainsi que des effets kinésiques. Un Maaniste puissant est capable d'invoquer des personnes et des animaux réels en les substituant à leur lieu d'origine... Évidemment, cette magie peut nécroser à vitesse grand V si on en abuse trop. C'est pour cette raison que les vénérables n'en font que très rarement usage. D'ailleurs, dès qu'un vénérable se fait nécroser, il s'exile à l'extrême Est de l'île, où se trouve une forêt d'arbres morts. Ce sont en fait de vénérables nécrosés qui se sont laissés mourir de désespoir. Ce lieu porte d'ailleurs le nom de Pointe du Désespoir.

Mode d'emploi : Les vénérables sont l'incarnation de la sagesse. Plus philosophes que shaanistes, ils consacrent leur temps à la méditation. Totalement détachés du monde qui les entoure, ils n'aiment pas les conflits, d'où leurs tentatives de réconcilier enragés et désaxés. Momo leur est totalement étranger. Pour eux, ils ont toujours été comme cela. Les vénérables sont lents, ils peuvent mettre une journée (38 heures) pour dire bonjour (d'où les échecs systématiques de leurs délégations diplomatiques). Pour marcher, c'est du même ordre. Notez qu'un vénérable en danger pourra tout de même doubler sa vitesse de déplacement, soit 10 m/h !

Pour se faire bien voir d'un vénérable, deux attitudes : la patience et tenter de réconcilier les enragés avec les désaxés. D'autant plus que la magie des vénérables est la seule porte de sortie des personnages pour quitter l'île rapidement...

Système social : Le plus vieux est le plus sage, donc le plus respecté. Les vénérables ne se nourrissent que de soleil, de pluie et de sels minéraux. Ils n'ont aucun autre besoin, pas de village, pas d'enfants, pas de commerce, même pas de boulangerie, rien. En revanche, les vénérables sont les inventeurs d'un art floral mimétique des plus surprenants. Chaque saison, ils se concentrent pour que leur feuillage prenne certaines teintes, en harmonie avec celles des autres individus. C'est un peu long comme expression artistique, mais c'est beau, typiquement un truc qui peut plaire à un Nomoï.

Événements chez les vénérables :
- un vénérable propose à l'un des personnages de méditer avec lui durant un an (chiche !).
- un vénérable entreprend une discussion philosophique avec un personnage. Chaque mot est espacé d'environ une heure.
- un vénérable se fait nécroser alors qu'il tentait un sort de Maan. Il s'exile à l'extrême Est de l'île. Les personnages peuvent l'accompagner. Le voyag e ne durera qu'une semaine (1 jour en temps normal).

À l'ouest y a que du nouveau

Les personnages longent la plage. La forêt semble moins dense, les arbres plus petits. Une odeur de brûlé siège en permanence. De nombreuses clairières calcinées sont à l'origine de ces senteurs. Une épaisse matière genre aluminium recouvre le sol calciné. Le shaani peut entrevoir plusieurs groupes de Kelwins en train de ratisser cette étrange matière. Ils sont totalement absorbés par ce qu'ils font et ne prêtent aucune attention aux personnages. Comme s'ils étaient programmés pour une tâche, et rien d'autre. En observant ces Kelwins de plus près, on peut remarquer que tous sont pourvus de prothèses mécaniques ou électriques. Bientôt, une délégation ne tarde pas à venir à leur rencontre. Ils sont trois. Le premier, le plus petit, semble avoir une grosse boule de pétanque à la place du crâne. Son bras droit est remplacé par un pseudopode biomécanique et son bassin, dépourvu de jambes, est monté sur un socle bourré d'électronique, en lévitation. Les deux autres font office de gardes du corps, tant leurs armures mécaniques et les pinces qui leur servent de mains ont l'air menaçant. Le diplomate s'adresse au shaani en héossien. D'une voie automatique, monocorde et suraiguë, il se présente sous le nom de Palos. Il demande aux personnages la raison de leur présence ici, s'ils ont déjà eu affaire aux enragés ou aux vénérables, ce qu'ils attendent d'eux et ce qu'ils peuvent apporter à leur communauté.

En fonction des réponses données (cf. *Mode d'emploi*), le Kelwin demandera aux personnages de faire demi-tour ou leur offrira l'hospitalité au nom de son peuple.

Les désaxés

Population : 47 Arts : 0
Combat : 7 Technologie : 10
Nature : 2 Sciences : 8
Commerce : 3 Religion : 1
Magie : 0

Les désaxés ont servi de cobayes à Momo pour tester toutes sortes d'alliages métalliques, de systèmes électroniques ou encore de modules cérébraux que leur métabolisme n'a pas rejetés. Ceci afin que Momo puisse donner vie à son alter ego mécanique en toute sérénité. Les désaxés ont subi la malédiction de Momo. Ils ne peuvent rien faire d'autre que travailler.

Mode d'emploi : Les désaxés vouent une haine farouche à Momo, qu'ils ne prennent pas du tout pour un dieu, mais comme un imposteur. Ils ont d'ailleurs décidé de faire la révolution (comme tout bon Kelwin qui se respecte). La matière qu'ils étalent sur les clairières calcinées sert de capteur solaire afin d'emmagasiner de la chaleur, puis de l'électricité pour alimenter une technologie qui leur est propre. Le jour de la révolte approche, ils vont montrer à ces crétins d'enragés, ainsi qu'à ce Momo de malheur qui sont les véritables maîtres de l'île ! Pour se faire accepter d'un désaxé, il suffit de crier à tout bout de champ : Mort à Momo. Tout comme chez les enragés, les personnages peuvent séjourner chez les désaxés.

La puissance du trihn invoqué est déterminée par le meneur de jeu (1d6)

Puissance du trihn	Effets
1-2	-1 pt de Corps, jet de Maan laborieux (-5)
3-4	-2 pts de Corps, jet de Maan difficile (-10)
5	-3 pts de Corps, jet de Maan très difficile (-15)
6	-4 pts de Corps, jet de Maan héroïque (-20)

Si un 1 sur le d20 est obtenu : +1 en Âme (définitif)

Si le Maaniste sent que le trihn invoqué est trop puissant pour lui, il peut tenter de se dérober avec un jet sous Âme + Per + Maan difficile. Il ne pourra refaire une invocation que le lendemain !

Effet maanique en fonction du trihn invoqué (durée des illusions puissance trihn/heure)

1	Très léger : petites illusions sonores et visuelles, déplacements de petits objets (clefs) à courte distance (2 m)
2	Léger : illusions de tailles moyennes (1 m³), déplacement d'objets (chaise) à moyenne distance (10 m)
3	Moyen : grandes illusions, vol personnel dans les airs (pendant 3 heures)
4	Fort : illusions solides, vol d'un groupe d'individus dans les airs
5	Très fort : petite téléportation d'individus ou d'animaux (100 m)
6	Colossal : téléportation et invocation d'êtres vivants situés à 1 000 km.

Ces derniers prennent les vénérables pour des débiles mentaux, totalement gâteux, en ignorant tout de leur puissance magique.

Système social : Les désaxés n'ont pas de chef. C'est une autogestion parfaite, où chacun est programmé à une tâche spécifique, utile à l'ensemble de la communauté. Les morts sont brûlés et l'on prend bien soin de récupérer toute partie mécanique qui servira à la collectivité.

Événements chez les désaxés : - la maison du maître de la forge vient d'exploser, un incendie menace le village. Il faut des secours.

- un désaxé se déprogramme. Il se met à insulter et à menacer l'un des personnages.
- attaque surprise des enragés.
- visite diplomatique des vénérables. Ils demandent à ce que les désaxés cessent la guerre avec les enragés.
- un désaxé montre à l'un des personnages un prototype d'arme électrique redoutable (FA : 15). Cette arme provient d'un dépôt placé au cœur du village.
- un désaxé ramène une étrange bestiole, sorte de gros insecte mécanique volant, avec des yeux multiples (jet Culture humaine laborieux pour reconnaître un système de caméras).
- un désaxé propose à l'un des personnages d'accroître sa vue par une greffe optique (résultat après opération : -1 en Sensuel et une cybertronche d'enfer).

Les personnages peuvent décider d'aller vers le nord (les vénérables), le sud (retour vers la plage) ou l'est (les enragés puis le labo).

La beauté cachée de l'est de l'est...

Le shaani s'enfonce dans la forêt. La végétation d'abord éparse, s'épaissit de plus en plus. La flore luxuriante, les arbres gigantesques, les plantes tentaculaires, les fleurs fluorescentes mettront à l'aise un natif des grands arbres. Les autres risquent de se sentir épiés en permanence, de se faire piquer par toutes sortes de bestioles, voire d'attraper des maladies.

L'humidité ambiante est étouffante, le moindre geste fait transpirer, la progression est de plus en plus difficile. Soudain, des hurlements leur vrillent les tympans. Cinq gigantesques créatures woonesques à carapace, munies de tentacules et recouvertes d'une épaisse fourrure, se jettent sur les personnages en les encerclant. Pas moyen de parlementer, il faut engager le combat. Ceux qui se font blesser tomberont rapidement dans l'inconscience en raison du climat ; les autres pourront fuir vers le sud (la plage d'où ils sont venus), l'est ou l'ouest. Dans le cas peu probable où les personnages viendraient à bout des mastodontes, faites-en rappliquer le double, ça les calmera... En tout état de cause, le shaani est fait prisonnier (sauf ceux qui ont pu s'enfuir ou qui sont déjà morts - mais là c'est que vous n'êtes pas très cool) et amené au camp des enragés.

Le peuple des enragés

Population : 64	Arts : 4
Combat : 8	Technologie : 1
Nature : 6	Sciences : 2
Commerce : 1	Religion : 10
Magie : 3	

Les enragés sont des Woon dont Momo s'est amusé à modifier l'ADN, afin de leur donner des caractéristiques étonnantes. Chaque enragé a une apparence différente : carapace, tentacules, langue démesurée, plusieurs bras, trompe, grandes oreilles, mâchoire proéminente, queue de lézard, parfois tout à la fois... Les enragés peuvent se reproduire entre eux, d'où des mutations encore plus étonnantes. Seul un Woon parmi le shaani pourrait communiquer avec eux et encore, avec difficulté. Les autres ne percevront que grognements, jets d'excréments, bave et hurlements. Le chef des enragés se nomme Mombo. Excessif et taciturne, c'est un grand chasseur. Il leur expliquera dans sa langue qu'ils ont violé son territoire et qu'ils méritent la mort. Avec un peu de magie, de psychologie ou de comédie, le shaani devrait d'une part comprendre le sort qui lui est réservé et d'autre part tenter d'éviter le pire. Laissez un peu monter la pression, ça ne peut pas faire de mal, puis avisez en fonction des suggestions des joueurs. Après cet incident, les personnages peuvent passer quelques jours chez les enragés, ponctués d'événements divers.

Mode d'emploi : Les enragés sont totalement fanatiques envers le dieu Momo. Ils s'étonnent d'ailleurs de ne plus avoir de nouvelles malgré les invocations répétées. Ils redoutent une attaque des désaxés qui pourraient leur voler le Mombolo, sorte de radio montée sur un sceptre, attribut divin du chef investi de toute la puissance du dieu Momo. Pour se faire accepter d'un enragé, il suffit de crier "Ave Momo" à tout bout de champ. Les enragés craignent le feu et les désaxés.

Ils ont en revanche un profond respect pour les vénérables, même s'ils les trouvent un peu long à la détente. Ils ont reçu la bénédiction du dieu Momo et protègent corps et âme la montagne sacrée, siège du labo de Momo, qui est pour eux un lieu tabou et inviolable.

Système social : Un chef, assisté d'un conseil, décide de la répartition du produit de la chasse et de la cueillette générale, ainsi que de la célébration des rituels initiatiques de passe-âges (la vie d'un enragé est ponctuée d'une dizaine de ces passe-âges). Le chaman fait office de médecin et de confesseur. Les morts sont édentés puis enterrés.

Événements chez les enragés :

- visite diplomatique des vénérables. Ils demandent à ce que les enragés cessent la guerre avec les désaxés. L'entrevue dure deux jours, à raison d'un mot par heure !
- attaque massive de désaxés.
- on a volé le Mombolo. Les soupçons se portent sur le shaani. Une enquête est ouverte, la tension monte...
- un grand banquet est organisé en l'honneur d'un des personnages. Un enragé, ivre, défie l'un d'eux...
- la fille du chef a été enlevée par des désaxés pour servir de monnaie d'échange ; une escouade est montée pour la récupérer...
- une délégation de vénérables vient parlementer. Un enragé fanatique veut faire un attentat et faire porter le chapeau au shaani...
- la fille de l'un des membres du conseil entre dans l'âge adulte, mais pour se faire, elle doit perdre sa virginité. L'un des personnages semble lui avoir fait beaucoup d'effet, chose qu'approuve grandement le conseil...
- au cours d'une chasse, un groupe d'enragés ramène une étrange bestiole, sorte de gros insecte mécanique, volant, avec des yeux multiples (jet Culture humaine laborieux pour reconnaître un système de caméras).

Les personnages peuvent décider d'aller vers l'ouest (les désaxés), le sud (retour vers la plage), le nord (les vénérables) ou encore vers l'est (la montagne sacrée).

Là-haut, sur la montaaagneu

Situé encore plus à l'Est des enragés, le labo de Momo se dresse fièrement sur sa montagne volcanique. Son accès devrait s'effectuer sans trop de difficultés, ponctué de quelques jets d'Escalade de-ci de-là. Fait de bric et de broc à partir de la navette qui a amené la délégation scientifique sur l'île, le laboratoire est équipé d'une tourelle offensive de quatre canons ne pouvant viser que le ciel. Le laboratoire, d'une superficie totale de 1 000 m², se répartit sur quatre niveaux compartimentés. Au premier, anciennement le poste de pilotage, se trouvent les entrepôts de nourriture et un capharnaüm d'attirail électronique. Les deuxième et troisième niveaux (les soutes) sont occupés par l'espace habitable (salon, chambres multiples, salle d'eau, caisson à oxygène, holothèque, connexion arpège). Le dernier niveau (les moteurs) constitue le laboratoire de Momo, siège de toutes ses expériences, manipulations diverses et carnet de bord... C'est à cet endroit que se trouvent les cercueils de ses collègues cryogénisés, qui lui servent de matière première, ainsi que la cuve de matérialisation de son dernier bébé : le concept. L'ensemble du laboratoire reste d'une saleté hors du commun : mélange d'huile de moteur, de vapeurs d'hydrocarbure, de poussière agglutinée et de moisissure. Même les appartements les plus intimes de Momo sentent l'urine et le renfermé. Bref, c'est dégueu.

Ça c'est concept !

Momo a trop joué avec le feu. Dans ses recherches effrénées, il a tenté de supprimer le corps d'un être pour ne conserver de lui que son essence vitale. Le pire, c'est qu'il a réussi. Mais l'être en question tient davantage de la méduse lobotomisée que de l'être conscient. Baptisé concept, il vient de s'échapper de son bocal et n'a qu'une seule idée : intégrer un autre corps en se logeant dans la tête de sa victime. En pratique, il en est incapable, mais son simple contact suffit à exploser les neurones. Comme il est invulnérable à toute attaque physique, on a intérêt à avoir de bonnes jambes...





Vol en plein dans un nid de coucous !

Lorsque les personnages arrivent dans le laboratoire par le poste de pilotage, Momo a perdu la boule et le concept hante les lieux. On peut imaginer qu'ils vont être déboussolés par l'endroit et qu'ils vont se perdre. On obtient alors un petit huis clos sympathique avec le concept dans le rôle du méchant qui rend fou et contre lequel on ne peut rien, sauf avec la Maan (le concept ne correspondant à aucun élément, aucun schème ne peut lui être attribué), et dans le rôle du parano qui ouvre et ferme les portes à distance quand on ne s'y attend pas et qui tire à vue sans sommation : Momo, le dieu vivant !

Tout est possible, ne zappez pas !

La tournure des événements risque fort de varier considérablement selon les alliances passées ou non avec certaines tribus. Vous allez comprendre la structure somme toute assez simple du scénario. Seule la Maan peut vaincre le concept. Or, seuls les vénérables pratiquent la Maan. Mais pour qu'un vénérable suive les personnages, il faut que ces derniers se soient fait bien voir, en réconciliant les désaxés et les enragés. De plus, les enragés ne laisseront les personnages approcher la montagne sacrée que si ces derniers sont accompagnés d'un vénérable. Si les personnages ont dès le début développé des trésors de réconciliation, ils ne devraient pas avoir trop de problème. En revanche, s'ils n'ont pas réussi à convaincre un vénérable de les accompagner, les enragés ne les laisseront pas passer. Un passage en force avec l'aide des désaxés reste envisageable, mais face au concept...

The end

La fin dépend évidemment des actions des joueurs. L'île peut devenir un véritable asile de fous avant que les vénérables n'aient le temps de réagir. Une guerre ouverte peut éclater entre désaxés et enragés. Ou tout peut se terminer en happy end, avec réconciliation des enragés et des désaxés, et renvoi des personnages sur le continent à l'aide de la Maan, avec pourquoi pas auparavant, une petite initiation...

Auteur : Igor Polouchine
Illustrations : Christophe Swal

Caractéristiques des personnages

Enragé type
Corps : 5 - Âme : 4 - Esprit : 2 - Rel : 3 - Per : 2 - Sens : 4
Pts vie : 10/20 - Gabarit : très grand (3 m de haut - 250 kg)
Langage du corps 15, Vie en nature 20, Vigilance 17, Discrétion 15, Dissuasion 22, Zoologie 12, Botanique 15, Éducation physique 20
Potentiel d'attaque morsure : 20, FA : 9, Griffes : 18, FA : 7
Protection : 2 (fourrure, carapace)

Désaxé type
Corps : 2 - Âme : 2 - Esprit : 5 - Rel : 2 - Per : 3 - Sens : 5
Pts vie : 5 octobre - Gabarit : petit (1,3 m de haut - 60 kg)
Aérologie 18, Géologie 14, Culture humaine 18, Discrétion 17, Vigilance 16, Armes électriques 15, Mécanie 15, Morphie 8
Potentiel d'attaque arme électrique : 22, FA : 8, portée : 60 m - Protection : 1 (plaques de métal)

Vénérable type
Corps : 7 - Âme : 6 - Esprit : 4 - Rel : 1 - Per : 5 - Sens : 4
Pts vie : 20/40 - Gabarit : très grand (3 à 4 m de haut - 500 kg)
Arts appliqués 18, Langage 17, Légendes 15, Lettres 22, botanique 24, Vie en nature 18, Vigilance 6, Psychologie 14, Maan 20
Potentiel d'attaque écrasement : 20, FA : 12
Protection : 10 (écorce)

Maurique Albamani dit "Momo"
Corps : 3 - Âme : 0 - Esprit : 0 - Rel : 2 - Per : 6 - Sens : 3
Pts vie : 9/18 - Gabarit : moyen (1,65 m de haut - 130 kg)
Comédie 18, Culture humaine 22, Bionie 22, Morphie 24, Informatique 14, Droit divin 15, Armes de poing 16, Pilotage 14, Technicom 12
Potentiel d'attaque arme de poing : 22, FA : 9
Protection : 7 (cyberarmure)
Au moment où les personnages rencontrent Momo, ce dernier vient de subir les derniers assauts de son concept. Une partie de lui est devenue totalement débile, tandis que sa cybermoitié tente de prendre le contrôle de son corps. Bref, il est totalement imprévisible, pouvant tirer sur tout ce qui bouge, voire se donner la mort ! Une bonne dose de psychologie sera bien utile.

Le concept
Corps : 0 - Âme : 0 - Esprit : 0 - Rel : 2 - Per : 6 - Sens : 3
Pts vie : 6 décembre - Gabarit : moyen (1,5 m de diam - 0 kg)
Potentiel vampirisme 20, sauvegarde : Esprit + rel + vigilance ou shaan - diff retranché du pot vampirisme.
Dégâts : perte de marge échec points d'esprit.
Le concept se déplace en lévitant à raison d'un mètre par seconde. Il peut franchir tous les obstacles physiques. Seule la Maan peut l'affecter en le solidifiant. Il aura alors l'équivalent de 6 points de vie. Un bon coup d'épée et le tour est joué !
Si les personnages tardent trop à pénétrer dans le labo de Momo, on peut tout à fait imaginer que le concept se mette à faire du tourisme dans l'île en rendant visite aux désaxés et que ces derniers devenus dingues transforment ladite île en boucherie. La Maan pratiquée par quelques vénérables devenus fous furieux pourrait également avoir quelques effets inattendus, etc.

Le seul magazine de jeux de cartes à collectionner



HS N°4
en vente chez votre marchand de journaux

Commandez le hors-série n°4

BON À DÉCOUPER ET À RENVOYER À **LOTUS NOIR** 7 RUE DE PARADIS 75010 PARIS FRANCE.

Oui, je désire recevoir le hors-série n°4 de Lotus Noir à mon domicile sous 8 jours pour la modique somme de 40 F (45 FF pour l'étranger). Je joins à cette commande un chèque bancaire ou postal à l'ordre de Lotus Noir

Nom : . . . . Prénom : . . . .

Adresse : . . . . .Ville : . . . . .Code postal : . . . .

Pays : . . . . .Signature :

HS LN 04